

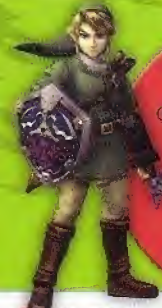


2010 NINTENDOCU TAKVİMİ VE ZELDA POSTERİ HEDİYELİ!

3 AYLIK NINTENDO DERGİSİ

NINTENDOCU

OCAK-ŞUBAT-MART 2010 | 5 TL (KDV Dahil) SAYI: 2 | ISSN: 1309-0062



BİR ZELDA EFSANESİ

Gelmiş geçmiş bütün
Zelda oyunları özel
dosyamızda.
Ayrıca özel
Zelda posteri
hediyemiz!

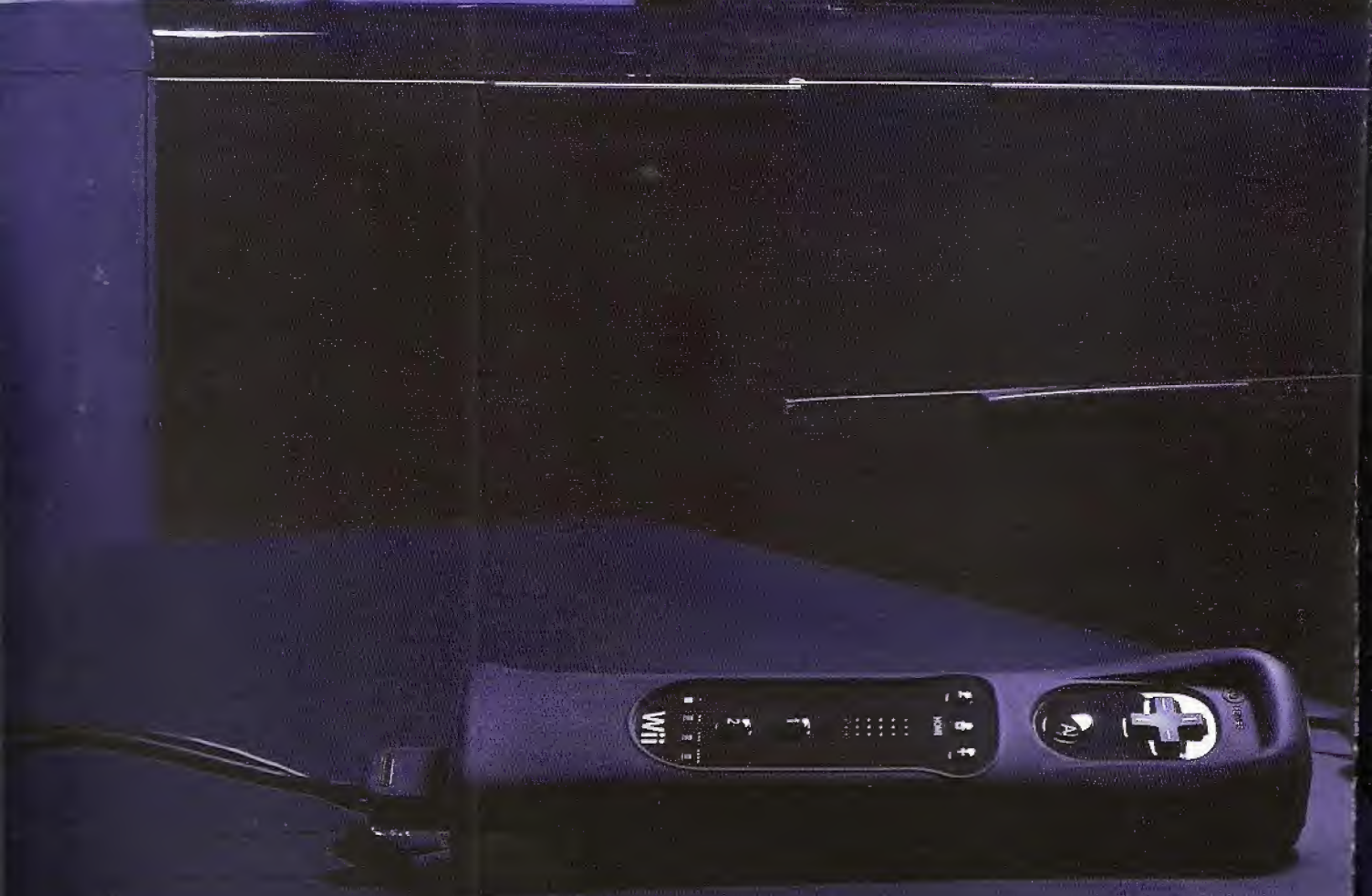
ISSN 1309-0062



9 771309 006208

NINTENDO DÜNYASINDAN ŞAŞIRTICI BİLGİLER ❀ Wii MOTION PLUS DOSYASI ❀ POKEMON HEART GOLD VE SOUL SILVER ❀ NINOKUNI ❀ OKAMIDEN ❀ DEMENTIUM 2 ❀ GHOST TRICK ❀ EPIC MICKEY ❀ SONIC SEGA ALL STARS RACING ❀ SIN & PUNISHMENT 2 ❀ FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES ❀ NEW SUPER MARIO BROS Wii ❀ LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS ❀ PROFESSOR LAYTON AND PANDORA'S BOX ❀ STYLE BOUTIQUE ❀ MURAMASA THE DEMON BLADE ❀ FIFA 10 ❀ A BOY AND HIS BLOB ❀ Wii Fit PLUS

Wii™



LIMITED
EDITION

Nintendo®

©2009 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo.

Wii'nin yeni rengi
artık siyah



+

Wii Remote™
ve Nunchuk™



+

Wii MotionPlus™



+

Wii Sports™
ve Wii Sports Resort™



Wii Sports Resort Paketi



İçindekiler

Sayı 2 - Ocak/Şubat/Mart 2010

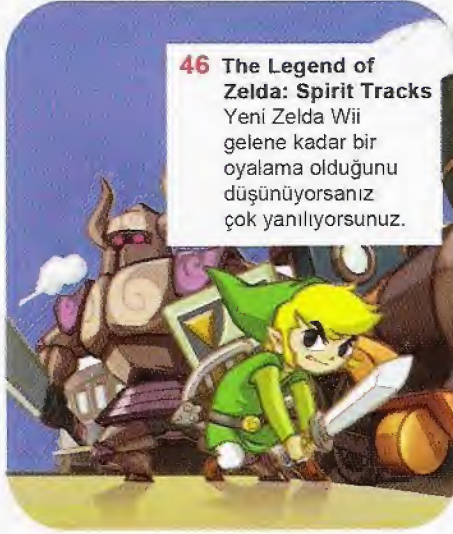


Konular

- 31 Pokemon Heart Gold & Soul S.**
Yeniden yapılmış hali bile bu kadar merakla beklenen sadece bir Pokemon oyunu olabilir...



- 46 The Legend of Zelda: Spirit Tracks**
Yeni Zelda Wii gelene kadar bir oyalama olduğunu düşünüyorsanız çok yanılıyorsunuz.



- 33 Ninokuni**
Studio Ghibli ve Nintendo DS'in bir araya gelerek oluşturduğu bir Japon sihri!



- 58 Muramasa The Demon Blade**
Sanat ve oyunun birleştiği noktada duran müthiş bir 2D aksiyon oyunu.



- 08 Satış Listeleri**
Türkiye'de en çok satan oyunlar hangileri? Gelecekte bu listede hangi oyunlar olacak?
- 10 Bunları Biliyor Muydunuz?**
Nintendo dünyasından sizi şaşırtacak ilginç bilgiler.
- 12 Wii Motion Plus Dosyası**
Henüz edinmeye karar veremediniz mi? Motion Plus ile ilgili bilmeniz gereken herşey bu dosyamızda.
- 15 Hoşgeldin 2010**
Nintendo dünyasına özel güzel bir 2010 kutlama programına ne dersiniz?



- 18 Bir Zelda Efsanesi**
Spirit Tracks henüz yeni çıkmışken ve heyecan ile yeni Zelda Wii'yi beklerken Zelda'nın ve Link'in tüm konsollardaki tarihçesine şöyle bir bakalım dedik.



- 22 Miyamoto vs Iwata**
Nintendo'nun ardındaki iki beyin Satoru Iwata ve Shigeru Miyamoto'nun bu dev röportajları size hem Mario'nun hem de Nintendo'nun geçmişinde eğlenceli bir yolculuğa çıkarak.
- 28 NES Klasikleri**
Wii Virtual Console'daki NES oyunları artıyor ancak biz ne indirip oynayacağımızı bilmiyoruz. İşte size gelmiş geçmiş en iyi NES oyunları.
- 68 Rehber / Hile**
Flipnote Studio dersleri. Professor Layton and Pandora's Box rehberi.
- 72 Best of DS**
- 73 Best of Wii**
- 74 Raflarda Neler Var?**
- 80 Köşe: Kadir Çakır**
- 81 Köşe: Oğuzhan Maraba**
- 82 Sürekli Wii Yarışması**

- 38 Okamiden**
Okami'nin DS ekranına çıkartması.



- 54 Style Boutique**
Stilinizi bulmaya hazır mısınız?





NINTENDOCU'YA HOŞGELDİNİZ

Sercan Şengün
sercan.sengun@nintendo.com.tr

Dergimizin ilk sayısına gösterdiğiniz ilgi için çok teşekkür ederiz. Ancak ulaşmak istediğimiz noktaya daha çok yolumuz var ve bu yolu ancak sizinle birlikte alabileceğimizin farkındayız. Nintendo ile ilgilenen tüm arkadaş ve konu komşunuza bu dergiyi duyuracağınızı, Facebook, Twitter, Internet forumları, MSN vb. yerlerde gönüllü reklam ve tanıtımımızı yapacağınızı umuyoruz.

Bu sayıda yine çok güzel dosyalarımız var. Özellikle Iwata ve Miyamoto röportajları size Nintendo'nun tarihi ile ilgili çok ilginç bilgiler verecek. İnceleme sayımız oldukça arttı, sayfa sayımız adeta az geliyor diyebiliriz. Nintendo'nun beyinleri Kadir Çakır ve Oğuzhan Maraba artık kendi sayfalarından size merhaba diyecekler. Sürekli Mii yarışmamız hiç hız kesmeden sürüyor. İlk kazananlar bu sayıda.

Nintendo dünyası ile ilgili son haberleri www.nintendo.com.tr ve www.nintendocu.com adreslerinden takip edebilirsiniz. Bize ulaşmak için dergi@nintendocu.com adresine mesaj gönderebilirsiniz. Lütfen dergi ile ilgili her türlü yorumunuzu ve bizden isteklerinizi göndermeyi unutmayın. Ayrıca dergide görmek istediğiniz içerikleri neden siz yazmayasınız? Her türlü içeriğinize de mail kutumuz açık. Nisan 2010'da çıkacak olan üçüncü sayımızda şimdiden görüşmek üzere.

Nintendocu Nintendo Dergisi, Nortec Eurasia A.Ş. tarafından 3 ayda bir yayınlanır. Ocak/Şubat/Mart 2010 Sayı:2 Nortec Eurasia A.Ş. Yönetim Kurulu Adına Sahibi: Hasan Çolakoglu hasan.colakoglu@nintendo.com.tr Yayın Yönetmeni ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü: Sercan Şengün sercan.sengun@nintendo.com.tr Editör: Saygın Ergen saygin.ergen@nintendo.com.tr Yazarlar: Kadir Çakır, Oğuzhan Maraba, Burak Berk, Abdülkerim Güven Reklam Sorumlusu: Saygın Ergen saygin.ergen@nintendo.com.tr Abone, Dağıtım ve Eski Sayılar, Yayın Yönetim ve Yazışma Adresi, Yapım-Tasarım: Nortec Eurasia (Nintendo) Şebnem Sokak Tavukçuoğlu İş Merkezi, No:2 Kat:7 Kozyatağı - İSTANBUL, Tel: +90 (216) 463 76 79, Fax: +90 (216) 463 77 39, www.nintendo.com.tr

Renkayırımı, Teknik Koordinasyon, Baskı ve Cilt: Punto Baskı Çözümleri Tic. Ltd. Şti. Halaskargazi Cad. Sait Kuran İş Merkezi, No:145, Kat:5 34381 Şişli - İstanbul, Tel: 0212 231 30 67 www.puntops.com Dağıtım: Yaysat Dağıtım Pazarlama A.Ş. Basım Yeri ve Tarihi: İstanbul, Ocak 2010 ISSN: 1309-0062 Nintendo'nun Nintendo Dergisi'nin yayın hakları, Nortec Eurasia A.Ş.'ye aittir. Dergide yayınlanan yazı, fotoğraf ve illüstrasyonların her hakkı saklıdır. Dergiden kaynak gösterilmek koşuluyla alıntı yapılabilir. Nintendo'nun Nintendo Dergisi, ulusal düzeyde, süreli ve 3 aylık periyotlarla yayınlanmaktadır. © 2010 Nortec Eurasia. All games are trademarks of their respective owners. Nintendo®, Nintendo Wii®, Nintendo DSi®, Nintendo DS Lite®, Nintendo DS® are all trademarks of Nintendo.

Ön İncelemeler İncelemeler

34 Sonic Sega All-Stars Racing

Mario & Sonic at the Olympic Winter Games'in ardından Sega da pek çok karakteri bir arada bulunduran oyunlara ısınmış olmalı ki Mario Kart serisine benzeyen bu oyun ile Wii severlerin karşısına çıkmaya hazırlanıyor.



35 Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearer

Saçma derecede uzun isimli seri oyunları ile bilinen Square Enix'in FFCC serisi Wii'deki göz kamaştırıcı grafikli bu hali ile devam ediyor.



36 Epic Mickey

Disney dünyasını ve kahramanlarını hiç böyle görmediniz!

37 Sin & Punishment 2

Bu zevkli "on-rails" aksiyon shooter oyununda her an kendimizi hızlı kovalamaca lar ve dev boss dövüşleri içinde bulabiliriz.

38 Pokepark

Pikachu'ya tek kişilik macerasında eşlik edip bir Pokemon parkını kurtarmaya ne dersiniz?

38 Okamiden

DS'te Okami macerasına hazır olun.

39 Dementium 2

Bir akıl hastanesinde geçen Dementium, Silent Hill benzeri bir atmosferi DS ekranlarımıza sığdırıyor.

39 Ghost Trick

Phoenix Wright'in yapımcıları, DS'e harika bir adventure oyunu daha getiriyor. Bakalım bu oyun da PW kadar ünlü olabilecek mi?

41 New Super Mario Bros Wii

Gelmiş geçmiş en iyi platform oyunu olma ya aday yeni Mario macerasında bir değil, iki değil tam dört kişi aynı anda oynayabiliyoruz.

44 A Boy And His Blob

Uzun süredir gördüğümüz en güzel yeniden yapım Wii ekranlarında.

48 Professor Layton and Pandora's Box

Layton'ın yeni macerası yüzlerce bulmaca, ilginç karakterler ve daha garip bir macera ile geri dönüyor.

50 Wii Fit Plus

Henüz yeterince zayıflamadınız! Daha da zayıflamalısınız!

52 Dead Space Extraction

Bilim kurgu ve korku janrlarını birleştiren nadir bulunan bir oyun türü. Kaçmaz!

53 FIFA 10

Rooney'nin çenesi bu kadar köşeli miydi? FIFA'nın Wii'deki karikatür tarzı görmeye değer.

56 Drawn to Life Wii

Eğer oyunun herşeyi biz çizecek idiysek, ey THQ sen ne yaptın?

57 Mario & Sonic at the Winter Olympic Games

Geçtiğimiz sayı Wii'sini incelediğimiz oyunun yoğun istek üzerine DS versiyonu da dergimizde yer alıyor.



60 Smackdown vs Raw 2010

Çılgın güreş hareketleri ve ucuz senaryoların birleştiği ilginç bir aksiyon oyunu.

62 Pokemon Mystery Dungeon 3: Explorers of Sky

Keşfetmediğimiz yer kalmadı. Şimdi de gökyüzündeyiz.

Kısa İncelemeler

64 Resident Evil: Darkside Chronicles

Need for Speed Nitro

65 Rabbids Go Home

C.O.P. The Recruit

66 Women's Murder Club: Games of Passion

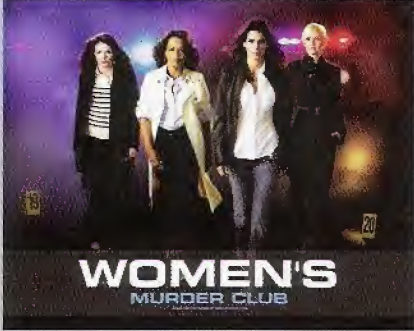
Toy Story Mania

Download

67 Super Star Wars Trilogy

Asphalt 4

Amerika'nın Bir Numaralı Gerilim Yazarı James Patterson Nintendo DS'de



Amerika'nın bir numaralı gerilim yazarı James Patterson, sevilen serisi Women's Murder Club'ın oyunu ile Nintendo DS'in zengin oyun arşivindeki yerini aldı. Women's Murder Club Games of Passion adı ile çıkan oyunda, 4 San Fransisko'lu bayan arkadaşın, gizemli cinayetleri çözmelerinde yardımcı oluyoruz. Bu arkadaş grubu, bir dedektif, bir haber muhabiri, bir medikal uzman ve bir bölge savcısıyla oluşmaktadır. Bilgilerini ve kaynaklarını birleştirerek San Fransisko sokaklarında gerçekleşen cinayetleri çözmektedirler.

James Patterson takipçilerinin kaçırmaması gereken bu interaktif romanda, Lindsey Boxer karakterini yönlendiriyoruz. Delilleri inceleyip, şüphilleri sorgulayacak ve katilin kimliğini ortaya çıkarmaya çalışacaksınız.

Nintendo DSi sahipleri, DSi'nin kamerasını kullanarak, kendi gerilim hikayesini oluşturabilecek.

Along Came Spider, Kiss the Girls romanları sinemaya aktarılmış olan James Patterson, 65 roman yazmıştır. Alex Cross serisi ve Women's Murder Club en popüler romanları arasında yer almaktadır.

James Patterson Women's Murder Club Games of Passion Nintendo DS için yazarın Nisan 2010'da çıkacak yeni romanından özel bir kesit ile beraber çıktı!



Nintendo DSi Evrim Geçirdi! DSi XL

Nintendo, üçüncü DS modeli olan DSi'dan sonraki suskunluğunu DSi XL ile bozdu ve bizlere devasa büyüklükte bir DSi modeli hazırladı. 2010 yılının ilk çeyreğinde çıkması beklenen bu model hakkında merak ettiğiniz her şey burada.

Temel Özellikler

Nintendo DSi XL, Japonya'da 21 Kasım'da çıkarıldı. Boyut olarak önceki modellerden daha fazla yer kaplıyor.

Ekranslar

İki ekranın da büyüklüğü DS Lite ekranına göre %93 daha fazla. DS Lite'in ekranı 3.0 inç, DSi'nin 3.25 inç iken DSi XL'nin ekranı 4.2 inç.

Yüklü Yazılımlar

DSi XL, içinde hazırda yüklü DSiWare oyunu ve yazılımlarıyla gelecek. Bunlar DSi Browser, Flipnote Studio, Brain Age Express: Arts & Letters, Brain Age Express: Math ve bir de Japonya'ya özel çeviri programı.

Aksesuarlar

Önceki stylus'lara göre bu seferki stylus'umuz biraz daha büyük. Ayrıca 129.3 milimetre büyüklüğünde ve dolma kalem

andıran dev bir kalem de DSi XL ile birlikte geliyor. Şarj aleti ise DSi modelinin kullandığı ile aynı.

Pil Ömrü

DSi XL'nin bir güzel tarafı da pil ömrünün DSi modeline göre daha güçlü olması. 13-17 saat aralığında değişen pil ömrüyle, 4-5 saat arasında değişen bir şarj dolma süresine sahip.

Çalıştırdığı Oyunlar

DS serisinden tüm oyunları çalıştırabildiği gibi DSi-özel oyunları da çalıştırabiliyor. Ancak önceki DSi modelinde olduğu gibi DSi XL'de de GBA girişi bulunmuyor. Bunun dışında DSiWare kanalındaki oyunların tamamından yararlanabilirsiniz.



Siyah Wii ve aksesuarları raflarda

Şimdilik Wii Sports Resort Pack olarak satılan siyah Wii'nin yılbaşına özel bu paketinden Wii Sports yanında Wii Sports Resort, Wii Motion Plus da çıkıyor. Paket içinden çıkan Wii Remote, Nunchuk ve hatta Wii Remote Silikon Kılıfı da siyah renkli. Kısıtlı adette üretilen Wii Sports Resort paketinin bitmesinin ardından siyah Wii'nin de aynen beyaz Wii gibi kendi paketinde satılması bekleniyor.

Tabiki buna paralel tek başına satılan siyah Remote ve Nunchuk aksesuarları da satışta olacak. En azından biz beyaz Wii sahipleri Wii'mizi değil ancak yedek kumandalarımızı siyah olarak siyah tutkumuzu biraz da olsun dindirebileceğiz.



Çıkış Tarihleri

Tatsunoko vs Capcom (Capcom)	29 Ocak
Flip's Twisted World (Majesco)	Ocak
Phoenix Wright Ace Attorney (Capcom)	Ocak
Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers (Square Enix)	5 Şubat
Super Monkey Ball: Step and Roll (Sega)	12 Şubat
Reel Fishing: Angler's Dream (Natsume)	19 Şubat
Sonic Sega All-Stars Racing (Sega)	26 Şubat
Alice in Wonderland (Disney Interactive Studios)	5 Mart
Roogoo Twisted Towers! (SouthPeak)	26 Mart
Planet 51	Q1
Sushi Go Round (SouthPeak)	Q1
The Lapins Cretins - La Grosse Aventure	Q1
We Sing (Nordic Games)	Q1
The Calling	Q1
Endless Ocean 2 (Nintendo)	Q1
Fragile: Farewell Ruins of the Moon (Rising Star)	Q1
Gladiator AD	Q1
Monster Hunter Tri (Capcom)	Q1
Pop'n'Rhythm	Q1
Red Steel 2 (Ubisoft)	Q1
Armin van Buuren - In the Mix	2010 - Belirsiz
Enclave	2010 - Belirsiz
Green Day: Rock Band (Electronic Arts)	2010 - Belirsiz
Iron Man 2 (Sega)	2010 - Belirsiz
LEGO Harry Potter: Years 1-4 (Warner Bros)	2010 - Belirsiz
Lost in Shadows (Konami)	2010 - Belirsiz
No More Heroes 2: Desperate Struggle (Rising Star)	2010 - Belirsiz
Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations (Capcom)	2010 - Belirsiz
Sin & Punishment 2	2010 - Belirsiz
Super Mario Galaxy 2	2010 - Belirsiz
METROID: Other M	2010 - Belirsiz

Çıkış Tarihleri

Dragon's Lair	1 Ocak
Might & Magic Clash of Heroes	22 Ocak
Dark Void Zero	Ocak
MX vs ATV Reflex (THQ)	5 Şubat
Jonas Brothers (Disney Interactive Studios)	11 Şubat
Bleach: The 3rd Phantom (Sega)	12 Şubat
Phantasy Star Zero (Sega)	12 Şubat
Sonic Sega All-Stars Racing (Sega)	26 Şubat
Sonic Classics Collection (Sega)	5 Mart
Alice in Wonderland (Disney Interactive Studios)	5 Mart
Dementium II (SouthPeak)	5 Mart
Infinity Space (Sega)	26 Mart
Roogoo Attack! (SouthPeak)	26 Mart
AAA: El Videojuego	Q1
Ace Attorney Investigations: Mils Edgeworth (Capcom)	Q1
Planet 51	Q1
Sushi Go Round (SouthPeak)	Q1
Foto Showdown	Q1
Again (KOEI)	Q1
Monster Rancher DS (KOEI)	Q1
Sonny with a Chance (Disney Interactive Studios)	7 Mayıs
Prince of Persia: The Forgotten Sands (Ubisoft)	Mayıs
LEGO Harry Potter: Years 1-4	2010 - Belirsiz



Dünya konsol satışları*



	Amerika	Japonya	Avrupa	Dünya
Wii	28.44 Milyon	9.07 Milyon	23.55 Milyon	61.06 Milyon
XBOX 360	20.23 Milyon	1.21 Milyon	13.67 Milyon	35.11 Milyon
PS3	11.41 Milyon	4.10 Milyon	13.51 Milyon	29.01 Milyon
Nintendo DS	41.70 Milyon	28.86 Milyon	48.70 Milyon	119.26 Milyon
PSP	18.25 Milyon	13.35 Milyon	22.45 Milyon	54.05 Milyon

Gelmiş geçmiş en çok satan oyunlar*

	Konsol	Oyun	Firma	Satış (Milyon)
01	Wii	Wii Sports	Nintendo	54.60
02	NES	Super Mario Bros.	Nintendo	40.24
03	GameBoy	Pokemon Red / Green / Blue	Nintendo	31.37
04	GameBoy	Tetris	Nintendo	30.26
05	NES	Duck Hunt	Nintendo	28.31
06	Wii	Wii Play	Nintendo	25.33
07	DS	Nintendogs	Nintendo	23.18
08	GameBoy	Pokemon Gold / Silver	Nintendo	23.10
09	Wii	Wii Fit	Nintendo	22.83
10	SNES	Super Mario World	Nintendo	20.61
11	DS	New Super Mario Bros.	Nintendo	20.20
12	Wii	Mario Kart Wii	Nintendo	19.33
13	DS	Brain Training	Nintendo	18.41
14	GameBoy	Super Mario Land	Rockstar Games	18.14
15	PS2	Grand Theft Auto: San Andreas	Nintendo	18.12
16	NES	Super Mario Bros 3	Nintendo	17.28
17	DS	Pokemon Diamond / Pearl	Nintendo	17.24
18	DS	Mario Kart DS	Nintendo	16.64
19	PC	The Sims	Maxis	16.08
20	GBA	Pokemon Ruby / Sapphire	Nintendo	15.38

* Satış bilgileri bağımsız bir kaynak olan Video Game Chartz'dan (www.vgchartz.com) alınmıştır.

Gelmiş Geçmiş En Çok Satanlar



1

Wii Fit Plus
Artık kimse Türk insanı spor yapmayı sevmiyor diyemez.



2

Wii Play
Kumanda olmasaydı bu kadar satmazdı diyebilirsiniz ama biz o kadar emin değiliz.



3

Wii Sports Resort
Geldi, gördü, sattı ve zirveye yerleşti. Uzun süre de zirveden inmeyecek...



1

Nintendogs
Kolay kolay hiçbir oyunun yakalayamayacağı müthiş bir satış başarısı...



2

Dr. Kawashima's Brain Training
İkincisi de birincisi kadar ilgi gören "büyükleri" oyun.



3

New Super Mario Bros.
Dünyanın en çok satan efsanevi oyunu Mario Bros'un yeni jenerasyon devamı...

4

Mario Kart Wii
Wi-Fi üzerinden en eğlenceli yarış.

5

Wii Music
60 enstrümanın zaferi.

6

Link's Crossbow Training
Zapper beraberinde geliyor.

7

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Hala geçebilen olmadı.

8

New Super Mario Bros Wii
Çıkar çıkmaz listenin üst sıralarında.

9

Super Mario Galaxy
Yakında ikincisi ile coşacağız.

10

Red Steel
Satışı yakalanamamış bir çıkış oyunu.

11

Pro Evolution Soccer 2008
2009, 2008 kadar satamadı...

12

Pro Evolution Soccer 2010
...ama 2010 hemen üst sıralara yerleşti.

13

Big Beach Sports
Plajda zevkli sporlar.

14

De Blob
Wii'nin en eğlenceli kahramanı.

15

Wall-E
O masum gözlerle kim dayanabilir.

16

Mario & Sonic Winter Olympics
Bütün sevdiğimiz karakterler bir arada.

17

Super Smash Bros Brawl
Tartışmasız en iyi dövüş oyunu.

18

Excite Truck
Hala aranan zevkli yarış oyunu.

19

Mario Party 8
Zevkli bir parti oyunu.

20

Cars
Cars çılgınlığı etkisini yitirmede.

Bizce...

- Wii Fit, Play ve Sports efsanesi üst sıralardan inmececek gibi görünüyor.
- Mario Kart Wii bir atılım ile Music'in önüne geçti.
- PES 2010'un listeye girmesi serinin iyiye gittiğini gösteriyor.

4

Mario Kart DS
Wi-Fi üzerinden dünya ile yarış keyfi.

5

Pro Evolution Soccer 6
El konsolunda da futbol üst sıralarda.

6

Pokemon Diamond / Pearl
Pokemon efsanesinin son versiyonu.

7

Winx Club: Quest for the Codex
Kim diyor kızlarda DS yok diye?

8

Big Brain Academy
Beyniniz ne kadar büyük?

9

Pokemon Dash
Pokemon olsun, gerekirse yarış olsun.

10

Pokemon Dungeon: Blue RF
Dungeon serisi devam edecek.

11

Tetris DS
Asla ölmeyecek oyun.

12

Metroid Prime Hunters
Samus'un çok oyunculu macerası.

13

Yu Gi Oh! GX Spirit Caller
Yu-Gi-Oh'un RPG macerası.

14

Drawn to Life Spongebob Edition
Spongebob'u çizim ve maceraya çıkın.

15

42 All-Time Classics
42 salon ve kart oyunu bir arada.

16

Yu Gi Oh! GX World Championship
Wi-Fi üzerinden Yu-Gi-Oh savaşları...

17

The Legend of Zelda: Phantom H.
Zelda'nın DS'teki müthiş macerası.

18

Ridge Racer
DS'te daha fazla araba yarışı olmalı!

19

Super Mario 64
Super Mario'nun eskimeyen macerası.

20

Animal Crossing
En değerli bilinmeyen oyun.

Bizce...

- Pokemon Heart Gold ve Soul Silver bu listeyi alt üst edecek.
- Mario Kart dışında da güzel yarış oyunlarına ihtiyacımız var.
- Spirit Tracks'ın satışlarının kısa sürede artacağı kesin.

Önümüzdeki Sayılarda Bu Listede...

GÖRÜYORUZ!

Geleceğin yükselen oyunlarını görürüz...

Kristal küremize bakarak önümüzdeki sayılarda bu listelerde yer alacak oyunları görüyoruz! Verdiğimiz oyunlara şöyle bir göz gezdirdiğinizde bizce siz de bizimle aynı fikirde olacaksınız.



Legend of Zelda: Spirit Tracks
Zelda'nın bu zevkli macerası hızla yükselerek en çok satanlar listesine giriş yapacaktır.

PES 2010
PRO EVOLUTION SOCCER

PES 2010
PES'in Wii'ye özel kontrol mekanizmaları her geçen gün daha fazla hayran kazanıyor.

Son 6 Ayda En Çok Satanlar

1

Wii Fit Plus
Artık kimse Türk insanı spor yapmayı sevmiyor diyemez.

2

Wii Sports Resort
Geldi, gördü, sattı ve zirveye yerleşti. Uzun süre de zirveden inmeyecek...

3

New Super Mario Bros. Wii
Çıkar çıkmaz listenin üst sıralarında.

1

Pokemon Mystery Dungeon 3: EoSky
Mystery Dungeon serisi üçüncü oyunu ile devam ediyor.

2

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Beklenen Zelda kalitesi DS ekranlarında.

3

New Super Mario Bros.
Wii versiyonu DS versiyonunu da satıyor.

4

PES 2010
Başarılı serinin yeni versiyonu.

5

Mario Kart Wii
Yılbaşı ile birlikte yeniden stoklarda.

6

High School Musical 3: SING IT!
Mikrofon beraberinde geliyor.

7

PES 2009
Kontrolleri diğer konsollardan farklı.

8

Resident Evil the Umbrella Ch.
Korkunun satışa faydası var...

9

Bolt
Filminin başarısını yakaladı.

10

Spongebob: Globs of Doom
Spongebob olan her oyunu istiyoruz.

11

Avatar: Into the Inferno
Avatar'ın devam macerası...

12

WWE Smackdown vs Raw 2009
Amerikan Güreşi sizi de şaşırttı mı?

13

Bratz: Giriz Really Rock
Kızların Wii oynadığının bir kanıtı daha

14

Cars: Mater National
Cars'ın devam oyunu.

15

Spongebob: Atlantis Squarepants
Size ne demiştik?

16

Prince of Persia: Rival Swords
Farklı bir Prince of Persia oyunu.

17

Rayman Raving Rabbids 2
Davşanların planları bitmiyor.

18

Splinter Cell Double Agent
Wii'deki en ciddi macera oyunu.

19

No More Heroes
18'in altına önermiyoruz!

20

Trauma Center: New Blood
Kalp çarpıntımız hala duyuluyor.

Bizce...

• 18+ oyunların sayısında ciddi bir artış var. • PES 2010, 2009'u geçecek demiştik ve haklı çıktık. • Mario Kart Wii yeniden listelerde! • Wii Fit Plus hem paket hem de solo olarak çok satıyor.

14

Ratatouille: Food Frenzy
Aç farelerin geri dönüşü...

15

Spongebob: Battle for the Volcano
Onu seviyoruz.

16

Spongebob: Globs of Doom
Onu gerçekten çok seviyoruz.

17

Viva Pinata
Pokemon yerine Pinatılar...

18

Warhammer 40k Squad Commander
Asırlardır süren müthiş bir savaş.

19

High School Musical 3: DANCE!
HSM'den müthiş bir ritim oyunu.

20

Bolt
Disney'in sevilen kahramanı...

Bizce...

• Heart Gold ve Soul Silver'i heyecanla bekliyoruz. • Pokemon, Zelda ve Mario DS'in vazgeçilmez üçlüsü. • Spongebob oyunları çok sevilir! • Daha fazla "hardcore" oyun bekliyoruz.

Pokemon Heart Gold ve Soul Silver

Bu geliştirilmiş Pokemon sürümünün yanında içine Pokemonlarımızı aktarıp yanımızda dolaştıracığımız bir pedometre de geliyor.



Mario & Luigi: Bowser's Inside Story
Yeni Mario ve Luigi RPG oyunu hiç beklenmedik bir yerde geçiyor. Bowser'in içinde! Bu sefer prensesin kaçırılma olayı biraz abartılmış sanırsak.



Nintendo Presents: Style Boutique
Nintendo'nun kızlar için son hamlesi Japonca ismi Girls Mode olan oyunu Style Boutique ismi ile Avrupa'ya getirmek.

Bunları biliyor muydunuz?

Nintendo dünyasının bilinmeyenlerini öğrenmeye ne dersiniz? Şaşırmaya hazır olun ve bilgilerinizi tazeleyin!



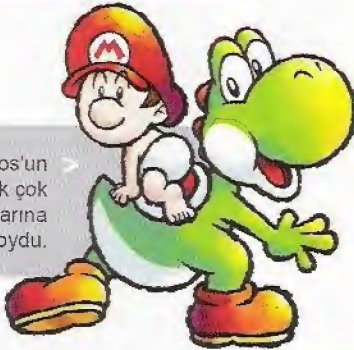
Super Mario Bros'un müziği, şimdiye dek en çok kullanılan telefon melodisi oldu. Bu müzik ülkemizde de unutulmayan bir müzik halinde yıllardır hafızalarda kendine yer etmeyi başardı. ▽



▲ Oyun dünyasının en tanınmış yüzü Mario ilk olarak 1981 yılında Donkey Kong oyununda Jumpman "Zıplayan Adam" ismi ile görüldü. Japonya'da "Mr. Video Game" ismi ile bilinirdi. Nintendo'nun Amerika temsilcileri, ofislerinde "Mario Segali" isimindeki bir çalışana benzediği için bu karaktere Mario adını koydular.

▲ 1995 yılında sadece 20'ye yakın oyunu çıkıp hemen dağıtımını durdurulan Nintendo konsolu Virtual Boy'a oyun yapması için 100 farklı firmaya talepte bulunulmuştu.

1985'te Super Mario Bros'un çıkarılmasıyla pek çok Amerikan ailesi çocuklarına Mario ismini koydu.

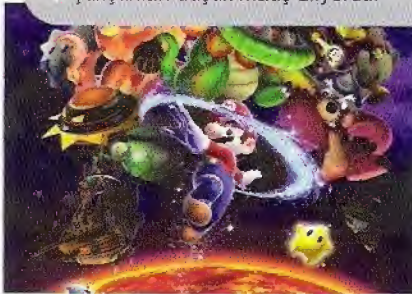


Nintendo 64'teki, Japonya dışında hiçbir ülkede çıkarılmayan Animal Crossing oyununda, her yeniden açışta saat ve tarih girme zorunluluğu vardı. Ayrıca oyunda 29 yıldan sonrasını oynamak mümkün değildi. ▽



➤ Mario'ya ismini veren eski Nintendo çalışanı Mario Segali, bir gün mantar ve kaplumbağalar ile uğraşırken görüldü ve ofiste dikkatleri çekti. Mario serisindeki mantar ve kaplumbağaların bu olaydan esinlenilerek üretildiği belirtiliyor.

Wii'ye çıkan Super Mario Galaxy'de 120 yıldız toplayamayan bazı Nintendo çalışanları düşük maaş alıyordu. ▽



◀ Nintendo, video oyun dünyasına girdiğinden beri, seneyi zarar etmeden kapatmayı başarmış tek oyun firmasıdır. Son dönemde yaşanan ekonomik krizde bile kâr etmeye devam etmiştir.

▽ Nintendo Amerika'nın şu anki başkanı Reggie, eskiden Pizza Hut'ın büyük bir yöneticisiydi.



任天堂

▲ "Nintendo"nun kelime anlamı "şansı cennete bırak" ya da "cennetin ellerinde" demektir. (Farklı şekillerde Türkçe'ye çevrilebilir. İngilizce'si "Leave Luck to Heaven")



> NES konsoluna çıkarılması beklenen 47 oyun çeşitli sebepler yüzünden iptal edildi. SNES'te 27, Nintendo 64'te 90, Gamecube'de 65, Gameboy Color'da 6, Gameboy Advance'te 3, Nintendo DS'de ise 12 oyun iptal edildi.

İlk Nintendo Wii reklamı Youtube.com'da > sadece 36 saatte 800.000 kişi tarafından izlendi.

> En hızlı bitirilen Mario oyunu, 5 dakika 0 saniye ile Super Mario Bros (NES) oldu. 2007'de kırılan rekorun sahibi Andrew Garkidis.



En hızlı bitirilen Final Fantasy oyunu, 3 saat 56 dakika ile Final Fantasy 4 oldu. Rekoru Kevin Juang 2005 yılında kırdı.



< Kartuşa oyunu kaydetme imkanı sunan ilk oyun The Legend of Zelda'ydı.

Oyuna adını vermesine rağmen Zelda: Majora's Mask ve Zelda: Link's Awakening'te prenses Zelda hiç görünmüyor.



Oyun medya kuruluşlarından en yüksek not ortalamasına sahip oyun Nintendo 64'e çıkan The Legend of Zelda: Ocarina of Time (%97,6 ortalamaıyla).

Tüm zamanların en çok ön-sipariş alan oyunu 500,000 adette The Legend of Zelda: The Wind Waker'dı (2002).



Amerika'da her saniyede bir Wii satılıyor. Bu oran tatil dönemlerinde artış < gösteriyor.

> Mario ve Zelda'nın yaratıcısı Shigeru Miyamoto, Tom Cruise'un oynadığı 1985 yapımı "Legend" adlı filminden ilham alarak The Legend of Zelda'yı üretiyor.



İlk video oyunu konseri, 1987 > yılında Dragon Quest (NES) oyunu için verildi.



< Kamera açısını özgürce değiştirme imkanı sunan ilk oyun Super Mario 64'tü. Bu oyun, günümüzdeki standart üçüncü kişi bakış açılı silahlı oyunların ilk örneğini temsil etmektedir.



TEKNİK SERVİS

Teknik Servis

Nintendo'nun en son yeniliği Wii Motion Plus nedir ve oyun dünyasını nasıl değiştirecek?



Hareket algılayıcı Remote ve Nunchuk teknolojisi ile çıkan Wii daha henüz sadece 3 senedir piyasada olmasına rağmen kontrol sistemi bugün bize TV kumandası kullanmak kadar doğal geliyor. Ancak Nintendo bununla yetinmedi ve bu teknolojiyi bir adım daha ileri götürerek yaz başında Wii MotionPlus'ı tanıttı.

Wii MotionPlus Remote kumandanıza takılarak 1'e 1 hareket algısı hassasiyeti sağlıyor. Bu da elinizin tamamiyle ekrana koordine olması demek. Çıkalı daha çok uzun zaman geçmemiş olsa da Wii MotionPlus bir sektör standardı olacağı benziyor.

Önümüzdeki iki sayfada size Wii MotionPlus ile ilgili merak edilen sorulara yanıt vermeye çalışacağız.

İlk İpucu

Eğer çözümünü bu sayfalarda bulamadığınız bir sorunuz varsa bize dergi@nintendocu.com adresinden iletebilirsiniz. Her türlü teknik sorunuz için buradayız.

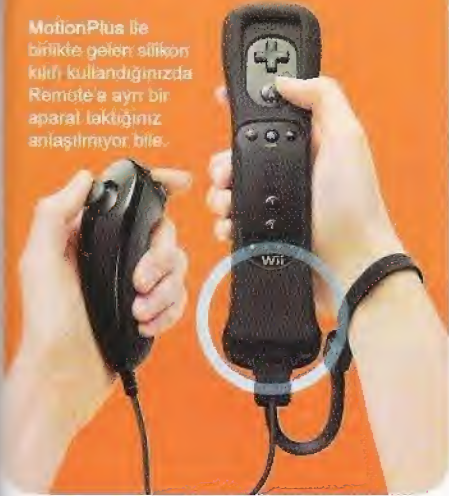
Wii MotionPlus tam olarak ne yapıyor?

Wii Remote'unuzun alt kısmına takılan Wii MotionPlus elinizin en ufak hareketini bile algılayarak hareketlerinizi 1'e 1 oyuna aktarıyor. Normalde Remote'un içinde bulunan iki akselometre Wii Remote'un hızını ve önündeki kızıl ötesi de ekrana baktığınızda nereye baktığınızı anlayabiliyor. Wii MotionPlus aparatının takılmasının ardından oyuna Wii Remote'un tam olarak nerede olduğu ve hangi açıda durduğu bilgisi iletiliyor.

Buna ek olarak bir alan derinliği bilgisi de oluşuyor. Yani o anda durduğunuz yer ile ekran arasındaki mesafe daha iyi ölçülebiliyor ve böylece hareketlerinizin hızı daha keskin algılanıyor.

Daha iyi özellemek gerekirse Wii MotionPlus ile Remote tam olarak kolunuzun bir devamı haline geliyor. Örneğin Remote'u elinizde çevirdiğinizde oyunda tuttuğunuz kılıç da dönüyor. Bir kesme hareketi yaptığınızda ve hareketinizin sonuna doğru elinizi çevirdiğinizde ekrandaki kılıcın da aynı şekilde hareket ettiğini görüyorsunuz. Müthiş, değil mi?

MotionPlus ile birlikte gelen silikon kılıfı kullandığınızda Remote'a aynı bir aparat takılıymış gibi algılanıyor.



Wii MotionPlus nasıl çalışıyor?

Standart Wii Remote içindeki akselometreler sayesinde çalışıyor - akselometreler hız ve ivmelenme ölçen elektronik elemanlardır. Hız ve ivmelenmedeki bu değişimler üç boyutlu hareketlere dönüştürülüyor. MotionPlus'ın içinde ise çayrosensör denilen bir aparat var. Bu aparat ek olarak Remote'un açısını, dönüş hızını ve kontrol pozisyonunu da ölçüyor. Bu yeni veriler sayesinde Wii MotionPlus takılı bir Remote altı eksenli ölçüm yapmanın yanında dönüş ve burguya da ölçebiliyor.

Tabiki ilk akla gelen soru çayrosensörün neden orijinal Wii Remote'un içinde olmadığı olabilir. Bunun cevabı bir çayrosensörün sadece son birkaç sene içinde bu boyutlara küçülerek Wii MotionPlus tarzı bir aparata sığabildiğidir. Bunu biz demiyoruz Bay İvata diyor. Ayrıca Bay İvata ekliyor, "Eğer orijinal Wii Remote'a MotionPlus'ın içindeki çayrosensörü de ekleyeydik orijinal tasarımı daha büyük ve daha pahalı olacaktı."



MotionPlus altı eksenli birden hareket algılıyor.

Nasıl edinebilirim?

Tek alabilirsiniz

Wii MotionPlus'ı yanında herhangi bir oyun olmadan tek başına alabilirsiniz. Ancak kutu sizi şaşırtmasın! Bu ince uzun kutunun içinde sadece içinde Wii MotionPlus olan bir Wii Remote kılıfı çıkıyor. Eğer Wii Remote da istiyorsanız onu ayrı almak durumundasınız. Bu arada birkaç kişi oynamak için her bir Remote'unuza bir MotionPlus almanız gerekeceğini unutmayın.



Wii Sports Resort

Bu kutunun içinde Wii MotionPlus aparatı Wii Sports Resort oyunu ile birlikte geliyor. Wii Sports'un devamı olan WRS, 10'u yeni olmak üzere 12 spor dalı içeriyor. Bizce en iyi MotionPlus edinme yöntemi şimdilik Wii Sports Resort.



Virtua Tennis 2009

Wii MotionPlus ilk çıktığında Türkiye'ye özel böyle bir paketle satılıyordu. Acaba hala dükkanlarda bulunabilir mi tam olarak bilemiyoruz ancak çevrenizdeki satış noktalarını bir kontrol etmekte fayda var.

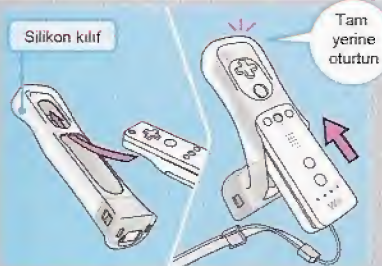


Siyah Wii Paketi

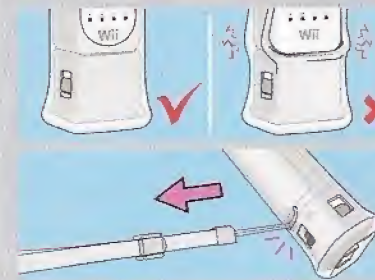
İçinden hem Wii Sports, hem Wii Sports Resort hem de Wii Motion Plus çıkan bu nefis kutudaki tüm aksesuarlar siyah. Eğer Wii'niz yoksa kaçırılmaz bir fırsat!



Nasıl kullanılır?



Wii Remote'un silikon kılıfını çıkartın. Remote'u Wii MotionPlus ile birlikte gelen ve öncekinden daha uzun olan kılıfın içine takın. Tabi bu arada Wii MotionPlus aparatının da zaten bu kılıfın içinde durduğunu belirtelim. Wii Remote'u takarken Wii MotionPlus aparatının yanında duran düğmeleri itin ve itili tutun. Ancak bu şekilde MotionPlus'un üzerindeki çentikler Remote'un altındaki bölmeye geçer.



Wii Remote'un bilek kayışını kılıfın arkasındaki yuvadan çıkartın. Daha sonra MotionPlus aparatı üzerinde kırmızı düğme şeklinde görünen LOCK yani kilidi kapatın. Kapatmak için yukarı itmelisiniz. Tüm bu bağlantıları yaptıktan sonra Remote ve MotionPlus'ın silikon kılıfı içine tam sığdığını ve doğru durduğunu kontrol edin.



Wii'nizi açın. Remote'un tam olarak cihaza senkronize olduğundan emin olun. Çünkü eğer değilse Remote'u yerinden çıkartıp senkronize etmeniz gerekecektir. Oyun açıldıktan sonra MotionPlus'ı kalibre etmeniz gerekecek. Bunun için ekranda görüldüğü üzere Wii Remote ve MotionPlus'ı düz bir yüzeye bırakın ve hareketsiz bir şekilde birkaç saniye bekleyin.

Hangi oyunlar var?

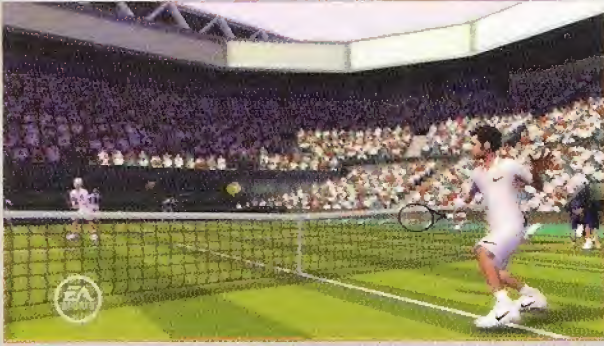
Wii MotionPlus ile oynayabileceğiniz en iyi oyunlar...

Wii Sports Resort



Yapımcı: Nintendo
Yayıncı: Nintendo
Wii MotionPlus'ın neler yapabileceğine dair kusursuz bir gösteri. Kılıç dövüşü ile elinizde sanki gerçek bir kılıç tutuyormuş gibi gerçekçi düellolar yapabilirsiniz. Masa tenisindeki hassasiyet ise korkutucu derecede!

Grand Slam Tennis



Yapımcı: EA Sports
Yayıncı: EA Sports
Wii'deki en güzel tenis oyunlarından biri. Çizgi film karakterlerine sahip olsa da çok gerçekçi bir tenis deneyimi sunuyor. Wimbledon deneyimini oturma odanıza kadar getiriyor. İşte size bir ipucu: temel hareketleri anlamak için önce oyunu Wii MotionPlus olmadan oynayın.

Tiger Woods PGA Tour 10



Yapımcı: EA Sports
Yayıncı: EA Sports
Wii MotionPlus kullanan oyunlardan arasında en gelişmiş olanı. Tiger Woods 10 ile müthiş gerçeklikte bir golf oyunu oynayabilirsiniz. Bileğinizin en ufak bir hareketini bile atışlarınıza dahil ederek hassasiyeti bir adım öteye götürüyor. İçinde bir de çok güzel bir mini-golf oyun modu var.

Virtua Tennis 2009



Yapımcı: Sumo Digital
Yayıncı: Sega
EA Sports'un tenisi kadar iyi bir alternatif. Atışlar, faldolar, kesmeler ve teniste gerçek hayatta başka ne varsa bu oyunda da var. Wii MotionPlus olmadan bile çok zevkli zaman geçirebilirsiniz. İçinde pek çok mini-oyun da var, ancak bunlar pek de parlak değil.

Çok yakında..

Mart
2010



Res Steel 2

Wii MotionPlus kullanan ilk aksiyon oyunlarından biri olacak. İlk oyundan çok daha farklı ve gelişmiş bir seçenek sunacağı söyleniyor. Özellikle kılıç dövüşleri fazlasıyla gerçekçi olacak gibi görünüyor.

Belirsiz
2010



Span Smasher

Garip bir tenis ve tilt karışımı. Masa tenisi gibi bir topu kullanarak Breakout tarzı blokları vurmamız ve yükseltmemiz gerekiyor. Nintendo'nun saklı silahı olabilir.

Bahar
2010



Avatar

Eğer James Cameron'un bu filmi konusunda bir fikriniz yoksa herhalde sinema dünyasını çok yakından takip etmiyorsunuz demektir. Wii MotionPlus bu aksiyon oyunu için şart olmayacak ancak eğer mevcutsa farklı bir deneyim sunacak.

Belirsiz



The Legend of Zelda

Hepimiz merakla bu oyunu bekliyoruz. Shigeru Miyamoto Wii MotionPlus'ın yeni Zelda için şart olacağını söyledi. Potansiyel olarak kılıç savaşları ve okçuluk bölümleri bekliyoruz.

2010



Herkese Nice Nintendo'lu Yıllar!

Önce Mii kanalımızı yeni yıla hazırlayalım

Şu ana kadar hem kendinizin, hem ev halkınızın, hem de tüm çevrenizin Mii'lerini yaratarak Mii kanalınızı doldurdunuz. Şimdi sıra güzel bir Noel Baba ve geyiklerini yaratmakta. Bu karakterleri yaratıp Mii kanalına saldırdığınızda Wii Sports gibi çeşitli oyunlarda gördüklerini göreceksiniz. Ayrıca arkadaşlarınıza atacağınız yeni yıl mesajlarına bu Mii'leri ekleyebilirsiniz.

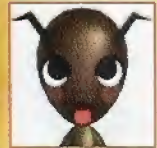
Noel Baba



Kafa: Sıra 2, kolon 2
Özellik: Sıra 1, kolon 2
Saç: Sayfa 3, sıra 4, kolon 3, rengi: sıra 2, kolon 1
Kaş: Sayfa 2, sıra 4, kolon 1, rengi: sıra 2, kolon 1, boyutu: 1

büyük, yatay: 1 daha ince, dikey: 2 aşağı
Gözler: Sayfa 4, sıra 4, kolon 2, döndürme: 1 saat yönü, boyut: 1 küçük, yatay: 1 daha geniş, dikey: 2 aşağı
Burun: Sıra 3, kolon 1, boyut: 1 küçük, dikey, 2 aşağı
Ağız: Sayfa 1, sıra 2, kolon 1, boyut: 2 küçük, dikey: 2 aşağı
Gözlük: Sıra 1, kolon 3: renk: sıra 2, kolon 3, boyut: 2 küçük, dikey: 4 aşağı
Sakal: Sıra 2, kolon 2
Bıyık: Sıra 2, kolon 2, boyut: 3 büyük, dikey: 2 aşağı, renk: sıra 2, kolon 1

Noel Baba'nın Geyiği



Kafa: Sıra 1, kolon 1
Özellik: Sıra 1, kolon 2, renk: sıra 2, kolon 3
Saç: Sayfa 3, sıra 4, kolon 1
Kaş: Sayfa 1, sıra 3,

kolon 2, rengi: sıra 1, kolon 1, döndürme: 2 saat yönü tersi, boyut: 4 büyük, yatay: 10 büyük, dikey: 5 yukarı
Gözler: Sayfa 2, sıra 1, kolon 1, döndürme: 1 saat yönü tersi, boyut: 3 büyük, yatay: 2 daha geniş, dikey: 1 aşağı
Burun: Sıra 2, kolon 2, boyut: 1 büyük, dikey: 5 aşağı
Ağız: Sayfa 2, sıra 2, kolon 3, rengi: kırmızı, boyut: 4 büyük, dikey: 2 aşağı
Sakal: Sıra 2, kolon 2

DSi'imizi da yeni yıla hazırlayalım

Yeni yıl ile birlikte bir sürü saçma yeni yıl filmi gösterime girecek. Oysa sizin elinizin altında müthiş bir yeni yıl film kaynağı var: Flipnote Studio! DSi'nizi internete bağlayarak ve DSi Ware'de Flipnote Studio'yu ücretsiz indirerek pek çok farklı film yapabilir ya da indirebilirsiniz.

KARDANADAM GELİYOR



Yalnız bir kardanam bir ev bulmaya karar verir ve kendine buzdan bir gemi yaparak denize açılır. Oldukça duygulu bir animasyon.

tinyurl.com/ykc3eek

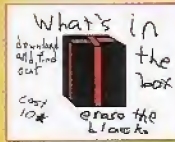
BATMAN YILBAŞI ŞARKISI



Batman temalı bir yılbaşı şarkısının resimlendirilmiş ve anime edilmiş hali. Sözlerini açıklamada bulabilirsiniz.

tinyurl.com/yamgeh4

SÜRPRİZ HEDİYE



İnteraktif bir uygulama. DS'inize indirin ve kalem ile hediye kutusunu kazıyarak hediyenizi görün. Sürpriz!

tinyurl.com/yh74eer

AĞAÇ KATLIAMI



Çevreci bir yeni yıl filmi. Çok iyi sayılmaz ama çevreci mesajı nedeni ile seyretmeye değer.

tinyurl.com/ybr3jl2

BİR YILBAŞI KABUSU



Nightmare Before Christmas filminin DSi üzerindeki bu devam kısa filmi yılbaşınızı bir kabusla dönüştürecek.

tinyurl.com/yfz4ze4u

Kendimize güzel bir hediye alalım

Wii sahipleri olarak kendimize WiiWare'den güzel bir hediye alalım. Üstelik fiyatı da uygun bir hediye. Kendinize uygun oyun türünü seçin ve puanı ödeyerek hemen indirmeye başlayın. Yeni yıla oyun oynayarak girin!

LOST WINDS 2

(WiiWare, 1000 Puan)



Büyük ihtimalle tüm sene boyunca oynadığımız en orijinal oyunlardan biri.

Rüzgarlar küçük Tokuyu ordan oraya savururken yanaklarınızın soğuktan kızarmaması imkansız. Müthiş bir oyun.

SUPER MARIO 64

(Virtual Console, 1000 Puan)



Super Mario 64 içinde yılbaşına uygun 2 bölüm var. Biri karlı bir dağ olan Cool, Cool Mountain

diğeri de Snowman's Land - ki burada dev bir kardanam kafası da var.

WORLD OF GOO

(WiiWare, 1500 Puan)



Puan olarak değeri biraz yüksek olsa da World of Goo size komple bir oyun sunuyor.

Yılbaşı dışında da mutlaka denemeniz gereken bir oyun. Oyunu yılbaşı için değerli kılan ise 4 kişiye kadar oynayabileceğiniz çok oyuncu modu.

SECRET OF MANA

(Virtual Console, 800 Puan)



Puanına göre oldukça zengin içerikli olan bu güzel J-RPG'de Noel Baba bir bölüm sonu

canavarı olarak bile karşınıza çıkıyor. Ürkünç...

2010 Hediye Rehberi



Yeni yılda sevdiğiniz arkadaşlarınıza hediye almak istiyor ama hangi oyunu alacağınızı bilmiyorsunuz musunuz? Öyleyse aşağıdaki hediye rehberimizi kullanın. Tek yapmanız gereken hediye almak istediğiniz kişinin sevdiği oyunu bulmak, biz size o kişi için alternatif bir başka oyun önereceğiz.



Metal Gear Solid & Tenchu

Hideo Kojima seriyi meydan savaşına çevirmeden önce özünde bir gizlilik ve casusluk oyunuydu. Nöbetçilerin arkasından gizlice yaklaşır, etkisiz hale getirir ve yapacağımızı yapardık. Tenchu'dan aynı aileden bir oyun. Tek farkı uzak doğuda ve imparatorluk zamanında geçiyor olması. Tabiki silahlarımız da buna görer, Ninja gücü!



Smash Bros & Naruto Clash

Aslında bu ikiliye üçüncü olarak TMNT: Smash-Up'ı da ekleyebiliriz. Mario ve oyun dünyasından pek çok karakteri bir araya getiren Smash Bros serisi ile tüm Naruto karakterlerini bir araya getiren Naruto Clash serisi birbirini tamamlayacaktır. Eğer Naruto'yu tanıımıyorsanız bir an önce ediniz izlemenizi de öneririz.



Phantom Hourglass & Tingle Rosy Rupeeland

Spirit Tracks ve Phantom Hourglass birlikte zaten ikili bir oyun olarak anılabilir. Ancak eğer her iki oyunu da oynayıp bitirdiyse ve benzer bir oyun arıyorsanız Tingle's Rosy Rupeeland sizi mutlu edebilir. Ayrıca Tingle'in da bir Zelda karakteri olduğunu unutmayın. Zelda dünyasını Tingle macerasını yaşamadan tamamlamış sayılmazsınız.



Wii Fit & Family Ski

Wii Fit'i sevdiğinizi biliyoruz. Peki denge tahtasını kullanarak Wii Fit kadar terleyebileceğiniz bir kayak oyunu da olduğunu biliyor muydunuz? Üstelik bütün aile bir arada oynayabilirsiniz. Evet, Family Ski'den bahsediyoruz. Müthiş kontrolleri ve güzel grafikleri ile Wii Fit olan her eve mutlaka lazım...



Super Mario Galaxy & DK Jungle Beat

Donkey Kong Jungle Beat Game Cube için üretilmiş ve bongo denilen davullarla oynanan bir oyundu. Wii için yeniden yapılmış hali ise davullar olmasa da kesinlikle bir platform klasığı. Ne yazık ki çok az kişi bu müthiş oyunun farkında. Hele de Super Mario Galaxy sevenler...



Grand Theft Auto & Bully

Wii'de henüz bir GTA olmayabilir ancak bunun yerine okulumuzda terör estirdiğimiz Bully var. Ne derler bilirsiniz "ağaç yaşken eğilir". İşte Bully'de de sanki GTA'da oynayacağımız karakterin okul hayatını oynuyor gibiyiz. Üstelik herhangi bir GTA oyununun oyun dünyası kadar büyük ve geniş bir oyun.



Resident Evil 4 & Disaster: Day of Crisis

Resident Evil'in hayatta kalma mekanizması Disaster'a tabiki benzemiyor ancak her iki oyun da Amerikan Hollywood estetiğine uyarlanmış bir Japon bakış açısı senaryo ile karşımıza çıkıyor; anlamsız hikaye dönüşleri, utanmaz kişiler ve gülünce diyaloglar. Yine de meraklıları için kaçırılmaz bir birleşim.



Final Fantasy III & Etrian Odyssey

Final Fantasy III, FF oyunları arasında senaryoya en az önem verilenidir. Bunun karşılığında ise bitmez tükenmez bir savaş ve güçlenme amacı vardır. Etrian Odyssey'de de senaryo tamamıyla ikinci plana atılmış, sert ve zor bir labirent içinde sürekli bir savaş ve hayatta kalma süreci yaratılmıştır. Tabii ki her ikisi de J-RPG stiline.



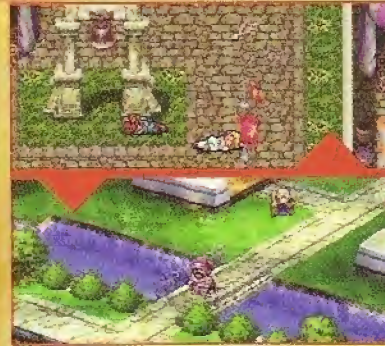
Phoenix Wright & Time Hollow

Biliyoruz piyasada yeterince Phoenix Wright serisi avukatlık oyunu var. Ancak Phoenix Wright sevenlerin ayrıca oyundaki anime stili karakterleri, maceraları ve animasyonları sevdiğini de biliyoruz. İşte size bu tarz aradığınız tüm herşeyi karşılayan Time Hollow. Hatta sonunda gözlerini ıslatacak tarzda bir senaryosu bile var.



Pikmin & Little King's Story

Oynamayanlar zaten Little King's Story'yi edinmeliler keza geçtiğimiz sene Wii'nin en iyi oyunlarından. Pikmin ile bariz benzerlikler taşımasa da birinde sebze ve bitki benzeri bir halkı yönetirken diğerinde bir ortaçağ ülkesini yönetiyoruz. Bizce yeterince benzer..!



Chrono Trigger & Dragon Quest

Her ikisi de bir karakteri çocukluktan itibaren alıyor ve neredeyse bize bir hayat süresini oynatıyor. Her ikisi de çok geniş bir dünya ve saatler süren oyun süresi içeriyor. Ayrıca uzun ve bol kıvrımlı bir senaryo da cabası. Müthiş bir J-RPG ve macera karışımı seçimi.



Wario Land & Henry Hatsworth

Henry Hatsworth'te platform ve bulmaca janrı birleşiyor. Bunu Wario Land için söyleyemeyecek olsa da her iki oyunun da 2-boyutlu platform hissi tartışılmaz. Bu ikiliye üçüncü oyun olarak New Super Mario Bros Wii'yi de eklemek pekala mümkün.

Bir Zelda Efsanesi

Gelmiş geçmiş bütün
Zelda oyunlarının
izini sürdük...

The Legend of Zelda: Spirit Tracks'in çıkması ile Hyrule taraflarından bir rüzgar esti ve içimiz kıpır kıpır oldu. Bu rüzgarın verdiği enerji ile Link'in izini 1986'dan başlayarak NES, Game Boy, N64 ve Game Cube gibi pek çok farklı platformda sürdük. Çoğunlukla Zelda'nın kurtarılması peşindeydik ama zaman zaman başka maceralara da atıldık. Kah bir gemide, kah bir trende yolculuğumuz devam etti. Küçük piksellerden büyük ve görkemli üç boyutlu dünyalara geldik. Şimdi sizi de bu yolculuğa davet ediyoruz. Hep birlikte Hyrule'a gitmeye hazır mısınız?

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
1986

Ganon Hyrule Krallığı'nı Triforce'un gücü simgeleyen parçası için işgal eder. Bu arada Prenses Zelda bilgiyi simgeleyen Triforce'u sekiz parçaya bölüp her birini bir zindanda saklar. Impa'yı Ganon'un askerlerinden kurtaran Link durumdan haberdar olur ve hem prensesi, hem de krallığı kurtarmaya karar verir.

Önemli Özellikler:

- ▼ Oyuncuya istediğini yapma hakkının verilmesi. Oyunda eğer eşyalar sıkıntı yaratmazsa sıra önemli olmadan istenilen zindana girilebiliyor.
- ▼ Şifre yerine kayıt sistemi getirildi.



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

GAME BOY
1993

Link'in seyahat ettiği gemi fırtına sonucu parçalanır ve Link Koholint adasına düşer. Kendisi için gereken eşyalarını bulduktan sonra bir baykuş kendisine Tal Tal Dağı'nın tepesinde dev bir yumurtanın içinde uyuyan adanın koruyucusu Wind Fish'i uyandırmasını ister. Onu kurtarmak için Link sekiz enstrümanı toplamları ve Wind Fish'i uyandıracak şarkıyı çalmalıdır.

Önemli Özellikler:

- ▼ Zindanların bazı kısımlarında 2D platform bakış açısı
- ▼ Diğer Nintendo oyunlarına bazı göndermeler yapılıyor, özellikle Mario oyunlarına
- ▼ Balık tutabilmek bu oyunla başladı
- ▼ Serinin ilerleyen oyunlarında da görülebilecek değiş-tokuş yan görevi
- ▼ 1998 yılında Gameboy Color için tamamen renkli versiyonu çıkarıldı



ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
1987

İlk oyunda olanlardan dört yıl sonra, Link elindeki Triforce simgesini fark eder. Impa ise Link'e Hyrule Kralı'nın öldüğünü, ancak Zelda'nın Triforce ile ilgili sırları paylaşmadığı için kardeşinin kötü bir büyüğü ile işbirliği yaptığını, Zelda'ya yapılan kötü büyüünün sonucunda ise onun sonsuz bir uykuya yattığını anlatır. Link'in elindeki işaretin sırrı ise onun Zelda'yı kurtarabilecek seçilmiş kişi olmasıdır. Link önce altı kristali, sonra da cesareti simgeleyen Triforce'u bulmalıdır.

Önemli Özellikler:

- ▼ Kamera açısı değiştirildi. Seyahatleyken yukarda olan kamera, savaşırken o zamanların 2D platform oyunlarındaki gibiydi.
- ▼ Tecrübe sistemi vardı.
- ▼ Link zıplayabiliyordu.



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

1991
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Link, Zelda tarafından telepati yoluyla gelen bir mesaj sonucu uyanır. Kendisi Hyrule Şatosu'nda kilitlidir. Savaşmaya hazır olan amcası Link'e gelmemesini söyler, fakat Link onu dinlemez ve son anda şatoya gelir. Amcasından kılıcı ve kalkanı devralan Link, Prensesin kaçmasına yardım eder ve tahtı ele geçirmiş olan kötü büyücü Aghanim'in, Ganon'un üzerindeki mührü kaldırmak istediğini öğrenir.

Önemli Özellikler:

- ▼ Kamera açısı tekrardan ilk oyundaki haline döndü.
- ▼ Master Sword ilk defa bu oyunda gözüktü.
- ▼ Birçok SNES oyunu 4 Mbit iken A Link to the Past 8Mbit boyutundaydı.
- ▼ Tavuklara sataştığınızda üzerinize saldıran sürü ilk kez bu oyunda ortaya çıktı.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

NINTENDO 64
1998

Hyrule dışındaki bir ormanda yaşayan ve o ormandaki perisiz tek çocuk Link yakında olacak olayları gördüğü bir kâbastan uyarır. Ormanı koruyan Büyük Deku Ağacı yaklaşan kötülüğü sezer ve Link için bir peri gönderir, sonra da onu yanına çağırır. Kendisine kılıç ve kalkan bulan Link, hemen ağacı ziyarete koşar. Deku, ölmeden hemen önce Link'e bütün bilmesi gerekenleri anlatır. Link üç yerdeki taşları bulduktan sonra Prensesle irtibata geçmelidir. Yaptığında, Link'in kabusu gerçek olur, ayrıca yaşı yeterince ilerleyene kadar Zaman Tapınağı'nda kalakalmıştır. Master Sword'ü alarak veya yerleştirerek zamanda yolculuk edebilen Link, ocarına ve diğer eşyalarının da yardımıyla Hyrule'du zamanda gelip giderek kurtarmak zorundadır.

Önemli Özellikler:

- ▼ İlk 3D Zelda oyunu
- ▼ Ata binilen ilk Zelda oyunu
- ▼ Birçok mini oyun ve görev
- ▼ Gece ve gündüz döngüsünü içeren ilk Zelda oyunu





BİR ZELDA EFSANESİ

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

NINTENDO 64
2000

Link ormanda yolculuk yaparken birden iki perisi olan bir skull kid çıkabilir, ocarina ve Epona'yı çalıp bir mağaraya kaçar. Onu takip eden Link, skull kid tarafından minik bir Deku'ya dönüştürülür. Kaçarken perilerinin birini arkasında bırakır, bıraktığı peri Link'in yeni arkadaşı olur. Mağaradan çıktıklarında kendilerini Temrina adında bir yerde bulurlar. Kaybettiklerini bulmaya kararlı olan Link, Temrina'ya üç gün sonra ayın çarpacağını ve her şeyin yok olacağını öğrenir. Link, zamanı kontrol ederek işleri kontrol altına almaya çalışırken maske satıcısından da aldığınız çeşitli maskelerle kendisini Zora, Goron gibi farklı ırkların şekillerine sokarak çeşitli bulmacaları çözüp Temrina'ya yıkımın gelmesine engel olmaya çalışmalıdır.

Önemli Özellikler:

- ▼ Oyundaki karakterlerle daha derinden etkileşim
- ▼ Karakterleri ilgilendiren önemli yan görevler
- ▼ Zamanın akış hızını etkileyerek bulmaca çözme
- ▼ Maskelerin her birinin sağladığı ilginç yetenekler



THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS & ORACLE OF AGES

GAME BOY COLOR
2001

İkisi dışarıdan bakılınca sadece iki farklı versiyon ismiymiş gibi gelebilir, ancak öyle değiller. Oracle of Seasons oyununda, Triforce Link'i Holodrum'a gönderir, burada Din, Onox tarafından kaçırlır. Oracle of Ages ise Labryna'da Nayru'nun Veran tarafından kaçırlmasını konu alır. Oyunlardaki hikâyenin tamamını öğrenmek için, bir oyunu bitirdikten sonra ondan aldığınız şifre ile diğer oyuna başlamanız gerekiyor.

Önemli Özellikler:

- ▼ Zamanı kontrol edebilme
- ▼ Mevsimleri kontrol edebilme
- ▼ İki oyun arasındaki etkileşim



Oracle of Ages

Oracle of Seasons

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

GAME CUBE
2002

Ocarina of Time'da yaşananlardan 100 sene sonra, yaşananlar bir efsane olmuştur ve bir cesaret hikâyesi olarak kuşaktan kuşağa aktarılmıştır. Doğum gününde efsanelerdeki kahraman gibi giyinmek zorunda kalan Link'e kız kardeşi kendi teleskopunu verir. Gökyüzünü seyreden Link, irice bir kuşun pençesindeki kızı civardaki ormana düşürdüğünü görür. Kızı kurtaran Link, bu defa aynı kuşun pençesinde kendi kardeşini görür, ancak kurtaramaz. Kurtardığımız kız bize korsan gemisi kaptanı olduğunu söyler ve Link onunla beraber kardeşinin götürüldüğü kaleye gider. Başarısız bir kurtarma denemesinden sonra konuşan bir tekne tarafından kurtarılan Link, rüzgarları kontrol edebilen Wind Waker'ın sahibi olur, ve Ganon'un birçok kızı kaçırdığını öğrenir. Kardeşini ve yaşadığı yerleri kurtarmak isteyen Link, engin maviliklere yelken açar.

Önemli Özellikler:

- ▼ Cel-shade grafik stili
- ▼ Daha detaylı yüz animasyonları
- ▼ Düşman yapay zekasında artış
- ▼ Deniz savaşları
- ▼ Denizde yan görevler
- ▼ Düşmanlardan düşen eşyaları kullanabilme



THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS

GAME BOY ADVANCE
2003

A Link to the Past oyununun GBA için yeniden yapımı içinde bulunan Four Swords, Zelda'nın Vaati'nin mührünün zayıflamasını sezmesiyle başlıyor. Durumun farkında olan Zelda, Link'i mührün olduğu yere getirdiğinde Vaati birden ortaya çıkar ve Zelda'yı kaçıtır. Vaati'nin darbesinden bir süre sonra kendine gelebilen Link, Four Sword'u yerinden çıkarır ve Zelda'yı Vaati'nin elinden kurtarmak için yola çıkar.

Önemli Özellikler:

- ▼ Gameboy Advance bağlantısı ile dört kişiye kadar oyuncu desteği
- ▼ Bitirildiğinde A Link to the Past'e yeni bir zindan ekleniyor
- ▼ Oyuncu sayısına göre değişen bulmacalar



THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURE

GAME CUBE
2004

Hyrule'daki garip olaylar Vaati'nin üzerindeki mührü zayıflatmaktadır. Kötü bir olay olmasından korkan Zelda, Link'i olay yerine getirip ona bir kılıç verir, bu kılıç sahibinin dört klonunu yaratmaktadır. Bu sırada Gölge Link aniden çıkar ve kılıcı koruyan kızları kaçıtır.

Önemli Özellikler:

- ▼ Dört kişiye kadar çok oyuncu desteği
- ▼ Bölümlere ayrılmış oynanış
- ▼ Savaş modu
- ▼ GC Gamepad yerine Game Boy Advance bağlama imkânı.



THE LEGEND OF ZELDA: MINISH CAP

GAME BOY ADVANCE
2004

Vaati, Zelda'yı taşlaştırır. Hyrule Kralı yardım için Picori adındaki ırka muhtaçtır, ancak Picori ırkını sadece çocuklar görebilir. Bu nedenle seçilen Link, macerasının başında konuşan bir şapkayı zor bir durumdan kurtarır ve şapka Ezlo, Link'in boyutunu değiştirmesine yardım edip, yeri geldiğinde Picori boyutuna getirerek macerasına devam edebilmesinde yardım eder.

Önemli Özellikler:

- ▼ Boyut değiştirerek bulmaca çözebilme
- ▼ Seriyeye yeni katılan ırk ve karakterler
- ▼ Toplanabilecek yeni eşyalar



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

GAME CUBE / WII
2006

Orton köyünde bir çiftlikte çalışan Link, günün birinde gölge canavarların küçük çocukları kaçırdığını görür. Çocuklara yardıma koşar ancak bir duvarla karşılaşır. Duvardan içeri aniden çekildikten sonra kurda dönüşüp hapis kalan Link'e Midna adındaki biri yardım eder ve Link kaçmayı başarır. Midna, Link'e ruhları eski haline getirdiği takdirde Hyrule'un düzeleceğini söyler. Tekrar insan olup Hyrule'u bir kez daha kurtaracağı macerasına Midna da katılmış olur.

Önemli Özellikler:

- ▼ Kurt Link
- ▼ Daha yardımcı dokunabilir bir yardımcı
- ▼ Geniş alanlar
- ▼ Yeni dövüş hareketleri



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

NINTENDO DS
2007

Wind Waker'ın hemen sonrasında başlayan hikâyede, Link Tetra ile beraber yolculuğuna devam ederken gördükleri bir hayalet gemiye Tetra biner, daha sonra çiğlik atarak kaybolur. Onu kurtarmak isteyen Link denize düşer, daha sonra bir adada Ciela adındaki peri tarafından uyandırılır. Adayı keşfi sırasında kum saati bulan Link, Kaptan Linebeck'in yardımını isteyerek tapınaktaki haritaların yardımıyla cesaret, güç ve bilgi perilerini bulmak için denize açılır.

Önemli Özellikler:

- ▼ DS konsolunda ilk Zelda oyunu
- ▼ Wind Waker oyunundaki Cel-shade tarzı grafikler
- ▼ DS özelliklerinin sonuna kadar kullanımı
- ▼ Tamamen dokunmatik ekranla kontrol





Miyamoto vs Iwata

Satoru Iwata'nın Shigeru Miyamoto ile bu muhteşem röportajı Nintendo'nun ve Mario'nun tarihçesine ışık tutuyor.



Bu ay sizlere Nintendo'nun iki çok önemli isminin birbirleri ile Nintendo internet siteleri için yaptığı röportajlarını sunuyoruz. Bu isimlerden biri hepimizin çok yakından tanıdığı oyun tasarımcısı ve Nintendo'nun müdürlerinden Shigeru Miyamoto. Miyamoto'yu oyun dünyasına kazandırdığı Mario, Zelda gibi pek çok karakterden tanımamız mümkün. Diğer isim ise Nintendo dünya başkanı Satoru Iwata. Şimdi hep birlikte bu iki devin Mario ve Nintendo'nun tarihi ile ilgili ilginç sohbetlerine kulak misafiri olalım. Mario nasıl zıplamaya başladı, giysisi nasıl yaratıldı gibi pek çok ilginç sorunun yanıtları sizi şaşırtacak.

Yazımızda mavi ile konuşan Iwata-san, kırmızı ile konuşan ise Miyamoto-san'dır.

Mario ilk önce zıplayamıyordu!

Önce Mario'nun köklerinden biraz bahsetmek istiyorum. Okuyucularımızın bir kısmı bunu biliyor olabilir ama eminim ki Mario macerasının nasıl başladığını bilmeyen pek çok kişi vardır.

Kesinlikle haklısın.

Mario'nun ilk düşünüldüğü aşamadan bahsedelim mi, hani o zamanlar ismi kısaca "Jumpman" idi (Zıplayan Adam)?

Tabii ki. Bu konu bana en azından yüz kere sorulmuştur bu nedenle kısa keseceğim! (Gülüyor) Pac-Man zamanında video oyun arcade makinelerinde popüler bazı oyunlar vardı. Nintendo da bazı başarılı oyunlar çıkarmıştı - örneğin Sheriff - ancak hiçbirini bir "hit" olarak tanımlamak mümkün değildi.

Bu Nintendo henüz NES oyun konsolunu çıkarmadan önce, henüz firma arcade makinelerinde yaparken, elimizde hala bir "hit" oyunumuz yoktu.

Doğru. Bu noktada Nintendo'nun başkanı olan Yamauchi-san bize dedi ki: "Çok satacak bir oyun yapın!"

"Çok satacak bir oyun yapın!" Size oldukça güzel bir görev vermiş. (Gülüyor)

Hem de ne görev! (Gülüyor) Biz de hit oyunları neyin popüler yaptığını anlamaya karar verdik ve "araştırmamıza" başladık. Araştırma derken oyun oynamayı kastediyorum. (Gülüyor) Araştırma adına oyun oynamak! (Gülüyor)

Tahmin edebildiğiniz gibi büyük bir oyun hayranıyım. Dahası Nintendo'da oyunlar konusunda çok fazla yetenekli insan olmasına rağmen ben en iyisiydim.

İnsanlar siz arcade oynarken çevrenize toplanıp izliyorlardı, değil mi?

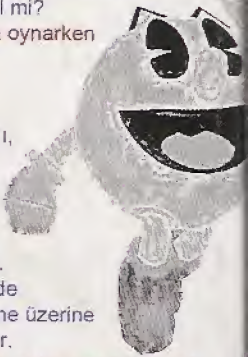
Ben farketmeden oyun oynarken etrafımda bir kalabalık oluşuyordu!

Bir zamanlar benim etrafımda da toplanıyorlardı, biliyorsunuz!

O zamanlar, nokta-yemeli oyunlar çoğunluktaydı ve en çok bilineni Pac-Man'di...

Evet, o zamanlar arcade makinelerinde nokta-yeme üzerine pek çok farklı oyun vardır.

Doğru. Aynı zamanda karakterleri ilerleterek ekranı yana kaydırdığınız oyunlarda da bir artış vardı. Gerçek mesleğim endüstri tasarımcılığı olduğundan, bu oyunları oynarken analiz eder ve insanlar için bu oyunları neyin çekici kıldığını anlamaya çalışırdım.



Yani insanların aynı makineye neden üst üste 100 yen atıp oynamaya devam ettiğini?

Evet. Temel olarak da şu sonuca vardım ki insanlar kendilerine kızgın oldukları için oynamaya devam ediyordu. Bende insanların oyun oynarken neden kendilerine kızdıklarına baktım. Tam bu sırada daha eski bir Nintendo çalışanı olan Gunpei Yokoi ile tanıştım ve bana pek çok şeyi o açıkladı. Oyun tasarımı ile ilgili fazla detaylara girmek istemediğimden bu kısımları atıyorum. O zamana kadar ben grafik ve paket tasarımı üzerine çalışıyordum...

Yani oyunlara piksel resimler çiziyordunuz ve arcade makineleri için tasarımlar yapıyordunuz...

Pek çok arcade oyununun yapımında görev almıştım ancak önerdiğim fikirler insanlar tarafından çok fazla kabul görmüyordu. Şanslı bir şekilde komple bir oyunun tasarımı bana verildi...

Donkey Kong
oyunu aslında
Temel Reis
makineyi olacaktı

Yani bu oyun tasarımcısı kariyeriniz için bir dönüm noktasıydı?

Kesinlikle. O zamana kadar analizlerimi tamamlamıştım ve beş ayrı oyun için fikirlerimi sundum. Bu aşamada, Nintendo'nun elinde Temel Reis oyunu için bir lisans bulunuyordu.

Evet, şirket Temel Reis Game&Watch'ları üretmişti.

Bu nedenle öncelikle benden bir Temel Reis oyunu istendi. Temel Reis oyununun temelinde kahramanımız ve rakibi vardı ve kahramanımız bol bol ispanak yiyordu.

Bu şekilde anlattığınızda Pac-Man'e benziyor? (Gülüyor)

Evet, Pac-Man'a çok benziyor. (Gülüyor)

Temel Reis için bazı fikirlerimi sunuma hazırladım. Yokoi-san fikirlerimi Nintendo'nun başkanına sundu ve fikirlerden biri onay aldı. Yokoi-san o zamanlar tasarımcıları gruplara ayırmak istiyordu. Bu süreç sonunda Donkey Kong ortaya çıkmış oldu.

Ama gerçekte bir Temel Reis oyunu olacaktı.

Evet. Ancak o zamanlar hatırlayamadığım bir nedenden dolayı Temel Reis karakterini kullanmadık. Yani tırmandığımız merdiven bir anlamda ayağımızın altından çekildi.

Yani merdiven tırmanma üzerine bir oyun yapacağınız ve daha başlamadan merdiven ayağınızın altından çekildi öyle mi! (Gülüyor)

Müthiş espri! Bunun için bir ödülü hak ediyorsun! (Gülüyor) Herneyse, o zamanlar nasıl ilerleyeceğimizi bilemiyorduk. Sonra dedik ki: "Neden kendi orijinal karakterlerimizi yaratmayalım?"

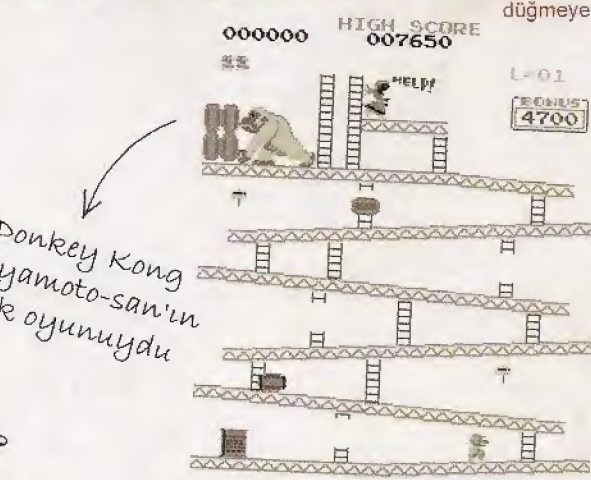
Yani temelde merdiven ayağınızın altında çekilince Donkey Kong ve Mario ortaya çıktı.

Kesinlikle.

Miyamoto-san, oldukça şanslı bir hayatınız olmuş!

Gerçekten büyük şans! Böylece yarattığımız konsept üzerine bir oyun geliştirmeye başladık. Eğlenceli bir oyun her zaman için öncelikle anlaşılır olmalı - oyuna bir kez baktığınızda ne yapmanız gerektiğinin hemen anlamalısınız. Öyle iyi oluşturulmuş olmalı ki ilk bakışta amacınızın ne olduğunu anlamalı ve eğer

başarılı olamazsanız oyunu değil kendinizi suçlamalısınız. Dahası çevrenizdeki insanlar da oyunu oynamanızı izleyip eğlenebilmeli. Yokoi-san ile özellikle bu konular üzerine gittik.



Yani oyunları eğlenceli kılan yanı analiz ettiniz.

Evet. Örneğin, diyelim ki, oyunda çok kolay yapabileceğiniz bir aksiyon var. Daha sonra başka bir kolay aksiyon daha ekleyelim. Bu aksiyonlar kendi başlarına kolay olabilir ama oyuncudan her ikisini de aynı anda yapmasını istersen işler yavaş yavaş karışıyor.

Yani kendi başına kolay ama birleştirildiğinde zorlaşan hareketlerden bahsediyoruz. Böyle bir şeyi yapamadığında oyuncu çileden çıkar değil mi?

Kesinlikle. Diyelim ki birbirine eşit olmayan uzaklık ve büyüklüklerde platformlar yaptık...

Merdivenlerle çıkmanızın ve zıplamanızın gerektiği.

Böylece hedefinize ulaşmaya çalışırken varillerin de düşeceği yerleri tahmin etmeye çalışıyorsunuz. Tırmanmak kolaydır ama buna bir de varillerden kaçmayı eklediniz mi zor bir iş haline gelir. Dahası bir yandan da tepeye ulaşmak için en kısa yolu bulmaya çalışıyorsunuz. Bu konsepti ilerletebileceğimizi düşündük. O zamanlar ekranı da kaydırmak istiyorduk ama programcılar bize "daha ekran kaydıramıyoruz!" dediler. (Gülüyor)

Tabii ki arcade makinelerinin programcılarının bahsediyorsunuz. O zamanlar arcade makinelerinin donanımlarına göre oldukça farklı programlar vardı ve çok fazla sınırlamalar bulunuyordu. Donkey Kong üzerine çalışmaya başladığınızda ekranın kaymasına izin verilmeyen bir donanım kullanılıyordu.

Oyunun dört ekranda oynanmasını istediğimiz için buna basitçe "kayma" dedik. (Gülüyor)

Yani Donkey Kong'un dört ekrana bölünmüş olmasının nedeni aslında bu ekranlar arasında kaymasını istemiş olmanızdı?

Evet bu doğru. Teknik süpervizörümüz aklımızı kaçırdığımızı düşündü: "Bir ekran bir oyun için yeterince büyüktür! Siz dört farklı ekran yapıyorsunuz! Dört farklı oyun yapmanız daha iyidir!"

Ama siz kendi fikrinizde ısrar ettiniz.

Evet, ettim. Ayrıca arcade makinemizde bir kol ve bir düğme vardı. Ben aslında düğmeyi kullanmak istemiyordum.

Yani eğer çalıştığınız arcade makinesinde düğme olmasaydı Mario zıplamayacak mıydı? Bugün zıplamayan bir Mario düşünmek oldukça zor! (Gülüyor)

Evet, durum o şekilde olabilirdi. Orijinal olarak aslında bir labirentten kaçış oyunuydu. Sonra

kendi kendimize sorduk: "Eğer üzerimize doğru bir varil yuvarlanıyorsa olsaydı ne yapardık?"

Doğal olarak zıplardım! (Gülüyor)

Tabii ki zıplardım! (Gülüyor) Biz de böylece düğmeye zıplama aksiyonunu atadık ve bir prototip yaptık. Oldukça iyi çalıştı. Eğer Mario'ya zıplama gücü vermeseydik oldukça kötü bir oyun olabilirdi.

Zıplama olmasaydı varillere dokunmayacak rotalar çıkarmak gerekirdi ki bu da müthiş bir konsantrasyon gerektirir.

Ayrıca, zıplama işini düğme yerine joystick'in yukarı yönüne verseydik "zıplama tuşu" diye bir kavram çıkmayacaktı. İkinci bölümde dikey asansörler vardı ve oyuncunun onlara nasıl çıkacağını tam bilemiyorduk. Ancak Mario zıplayınca...

Asansörlere binmek ve inmek çok kolay oldu! (Gülüyor)

Bu nedenle zıplamayı oyunun içine dahil ettik, ve çok da iyi oldu.

Mario'yu zıplatarak pek çok sorunu aynı anda çözdünüz.

Ayrıca o boşta kalan düğmeyi de kullanmış olduk! (Gülüyor) Mario'nun zıplama hikayesi işte budur.

Mario'nun giysilerinin hikayesi

Mario'nun en ayırtıcı özelliği bıyığı, şapkası ve giysileri. Ona neden böyle bir görüntü vermeyi seçtiniz? Bunu sizinle onlarca kez konuştuğumu biliyorum ama bu vesile ile bir kez daha anlatabilirim misiniz?

Tabii ki. Orijinal Mario 16x16 piksel bir görüntüyü. O zamanlarda özellikle Amerika ve Avrupa'da oyun yapıldığında insan karakterler hep orantılı çizilmeye dikkat ediliyordu.

Tasarımcılar karakterin vücudu başının sekiz katı olmasa mutsuz oluyorlardı.

Altı kafa büyüklüğündeki vücut da kabul ediliyordu. Ancak o şekilde yaparsak elimizde yüzü için o kadar az piksel kalıyordu ki.

İki piksel ile gözleri çizmek yeterli değildi.

Elinize sonuçta bir çöp adam geçiyordu ki Avrupa ve Amerika'da geliştirilen oyunlardaki karakterler hep bu şekildeydi.

Ayrıca insanları andıramamakla kalmıyorlardı, kesinlikle çizim bilmeyen insanlara yapıldıklarından emindim!

(Gülüyor)

Bence bu karakterleri genellikle programcılar çiziyordu. Düşündüm ki: "ben çizmeyi biliyorum!" Yani bir sanatçı gibi değil ancak bir programcıdan daha çok çizmeye yatkındım. Bu nedenle "gerçekten bir insanın suratına benzer bir surat ile işe başlayalım" dedim. Gözleri çizdim, burnu, ağzı ve...

ilk Mario'nun
görüntüsünü
teknik özellikler
belirledi





Tüm bunları o kadar piksele sığdırmak imkansız değil miydi?

Evet, yeterince piksel yoktu. Daha farkında bile olmadan 8x8 pikseli doldurmuştuk bile. Ama eğer burun altına bir büyük çizerseniz gerçekte bir ağız mı büyük mi olduğu anlaşılmaz ve piksel yeri kazanırsınız.

Yani bir büyük çizerseniz ağza gerek kalmaz.

Ağız çizmenize gerek kalmaz ve bu büyük bir fark yaratır. Çene için bir piksel yeter yani eğer iki düz çizgi çekerseniz ve gözleri de yeterince şirin yaparsanız... (Gülüyor) Ayrıca, saç tam çizemediğimiz için şapka giydirdik ki bu da piksel sayısını azalttı.

Yani kullandığınız piksel sayısını kontrol altında tutmak için Mario'ya şapka giydirdiniz.

Eğer saç yapsaydık ona animasyon da yapmalıydık. Eğer bir şapka takarsanız direk altına gözleri çizebilirsiniz.

Ve böylece yüz sona erer.

Ancak geri kalan piksellerle bir vücut çizmeye çalışsanız yapabileceklerinizin sınırı vardır. Dahası koşmasını üç karede kotarmak zorundaydık. Mario hareket ederken kollarını oynatıyor ve bu hareketi daha görünür kılmak için kollarının ve vücudunun ayrı renkte olmasını istedik. Böyle bir giysi nasıl olabilir diye düşündüm...

Böylece tulumu buldunuz! (Gülüyor)

Doğru! Tulum tek seçeneğimizdi. Yani Mario'nun giysisi de böyle oluştu. Neyseki oyun bir inşaat sahasında geçiyordu, biz de böylece onun bir marangoz olduğunu düşündük! (Gülüyor)

Hitchcock'un her filminde görünmesi çok güzel bir fikirdi! (Gülüyor)

(Gülüyor)

Ya da Osamu Tezuka veya Fujio Akatsuka gibi manga çizilerini ele alalım. Onların da her işlerinde aynı karakterler sürekli görünüyor. Sanırsam o ara onlardan etkilendim.

Eğer bir karakteri birden fazla oyunda kullanmak istiyorsanız, Mario'yu oldukça beğenmiş olmalısınız.

Oldukça iyi bir karakter yarattığımı düşündüm. "Bundan sonra bu karakteri hep kullanacağım" dedim. Bu nedenle "Mr.Video" gibi bir isim düşünüyordum. Ama şimdi baktığımda pek uygun kaçmadığını görüyorum. Nintendo Amerika ofisi Mario ismi ile geldiğinde kabul ettik. İsmi "Mr.Video" olsaydı bu kadar ünlü olmayabilirdi.

Mario'nun en büyük düşmanı kaplumbağalar

Mario'nun Donkey Kong'tan sonraki oyununa gelelim o halde...

Bu oyun Mario Bros'tur.

Mario Bros kaplumbağaların kabuklarının çıkartılabilirliği oldukça etkileyici bir oyundu. Oyun dünyası da farklıydı ve sonradan Super Mario Bros için altyapı oluşturdu.

Doğru. Mario Bros Yokoi-san ile ortaklaşa yaptığımız birşeydi. Donkey Kong'da Mario kendi boyundan yüksek bir yerden düşüğünde bayılıyor ve bir tur kaybediyordu. Yokoi-san bu sefer dedi ki: "Bırakalım istediği kadar yüksek yerlerden atlasın?" Bunu yaparsak oyunun çok iyi olmayacağını düşündüm. Ama üzerine gittikçe kendi kendime dedim ki: "Neden Mario insan üstü hareketler yapmasın?" Daha sonra Mario'nun koştuğu ve zıpladığı bir prototip yaptık ve çok zevkli oldu.

Yani Mario Donkey Kong'dakinde daha çok zıplar hale geldi.

Doğru. Ancak bu noktada ne türk bir oyun olacağına dair bir çıkmaz sokağa girdik. Yokoi-san dedi ki: "Madem ortada bu kadar platform var, Mario neden platformlara alttan vurup, üstteki düşmanları alt etmesin?" Bunu denediğimizde çok kolay olduğunu gördük. Hızla tüm düşmanları alt ettik.

Kendinizi riske atmadan düşmanlara alttan vurarak öldürebiliyordunuz.

Bu da oldukça korkak bir oyun ortaya çıkardı. Daha sonra düşmana önce alttan vurup sonra bitirici bir saldırı yapmaya karar verdik.

Bitirici saldırı için düşmanın yanına gitmeli-siniz.

Burada da alttan darbe alınca duran ama bir süre sonra eski haline gelen hangi yaratık olabileceğini düşündük. Beyinlerimizi patlattık...

Ve kaplumbağaları buldunuz! (Gülüyor)

Cevap kaplumbağalar! (Gülüyor) Altan vurun ters dönsün! Bir süre sonra ise kendi kendini düzeltti!

Ofisten eve dönerken bir boru gördüm

İşlevselliğin formu dikte ettiği müthiş bir örnek; kaplumbağalar - ve böylece Koopa Troopa oluştu! Peki ondan sonra nasıl ilerledi?

Önce bir kaplumbağa çizmeliydik. O dönemde işi kolaydan aldık ve bir tasarımcıdan istedik. Bize müthiş gerçekçi bir kaplumbağa çizdi. (Gülüyor)

Bu da Mario'nun dünyasına pek uymadı, değil mi? (Gülüyor)

Daha sonra ben kendim bir tane çizdim. Kendi kendime "Dünyada böyle büyük suratlı bir kaplumbağa yoktur..." diyordum. Şu an Creatures Inc'in başkanı olan Hirako-chan oyunun seslerini yapıyordu.

Hirokazu Tanaka'dan bahsediyorsunuz...

Evet. Tanaka-san ile konuşurken kaplumbağalar kabuğu dışında neye benziyor acaba dedik.

Kabuğu dışında mı? (Gülüyor)

Aslında kaplumbağanın yeniden kalkmasını kolaylaştırmak istiyordum. Oyuncu kaplumbağayı ters çevirdikten sonra hızlı hareket etmeliydi. O arada şöyle bir fikir ortaya çıktı. Kaplumbağa alttan vurulduğunda kabuğundan fırlasa bir süre etrafta takılsa ve sonra kabuğuna dönse.

Tanaka-san komik biridir!

Bunun iyi bir fikir olduğunu düşündük ve kaplumbağaları kabuklarından çıkardık.

Ama kaplumbağaların kabukları onların bir parçası biliyorsunuz! (Gülüyor)

Komik değil mi! (Gülüyor) Kaplumbağaların omurgası gelişerek kabuğa dönüşür. Sonuçta çocukları kandırdığımı biliyordum ama dedim ki: "aslında bir kaplumbağa yapmıyorum ki!"

Yani aslında bir kaplumbağaya benziyor ama kaplumbağa değil.

Bir kaplumbağa değil! Bir Koopa Troopa! (Gülüyor)

Bir kaplumbağa değil! Bir Koopa Troopa!



Yani bu şekilde oyun tasarımını da aklımızda tutarak fonksiyonelliğe baktık.

Kaplumbağanın oluşumu oldukça güzel bir örnek. Mario Bros ile New Super Mario Bros arasında oldukça benzerlik var. Örneğin borular, paralar ve tabiki çok oyunculu mod.

Doğru. Bence devam oyununu orijinal oyuna çok iyi bağladık.

Boru fikrini nasıl buldunuz?

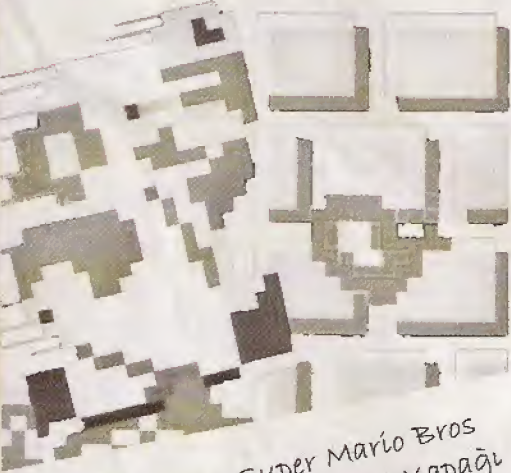
Bir mangadan geliyor.

Manga?

Eğer eski çizgi romanları okursanız, her zaman ortada yatan borular vardır.

Haklısınız! (Gülüyor)

Bu nedenle gördüğünüz bir borudan girme fikri bana çok doğal göründü. Mario Bros'u yaparken farkettim ki ekranın altından düşen



Super Mario Bros NES Oyun Kapağı

Tüm bu anlatıklarınızda müthiş bir kader duygusu var (Gülüyor)

Daha sonra Mario'ya bir çift beyaz eldive verdik, ki bu da zıpladığında hareketinin daha iyi seğilmesini sağladı.

Yani bütün tasarımı işlevselliği dikte etti. Kendi iş sahanız olan endüstriyel tasarımın sonuç üzerindeki etkisini görebiliyoruz. Daha sonra zıpladığı için ismi "Jumpman" oldu değil mi?

Aslında ona "Mr.Video" ismini vermiştim. Yaptığım her oyunda bu karakteri kullanmak istiyordum.

Yani baştan itibaren bir planınız vardı? Neden onu her oyununuzda kullanmak istiyordunuz?

kaplumbağalar orada birikirse ne olacak.
Ekranın altı kaplumbağa dolar! (Gülüyor)
Bu nedenle kaplumbağalar gelip gitmeliydi.
Oyunun sağ ve sol tarafı bağlantılıydı.
Yani Mario sağdan ekranın dışına çıkarsa,
solundan girer, değil mi?

Doğru. Ancak ekranın üstünü ve altını bu
şekilde bağlamak anlamlı değildir. Birgün
ofisten eve dönerken üzerinde pek çok boru
olan bir duvar gördüm. Kendi kendime
"bunlar işe yarar!" dedim. (Gülüyor)
Borulardan birşeyler çıkabilir ve
girebilir.

Ünlü Mario boruları

Böylece yukarıdaki borulardan
çıkıp aşağıdaki borulara giren
Kooopa Troopa'lar yaptınız.
Peki borular neden yeşildi?
Nasıl yani?

Borular genelde gri olur. Yeşil
boru bulmak zordur.

Sanırsam ilk kez bu soru bana soruldu!
(Gülüyor) Nedeni şu an tam hatırlamıyorum
ama o zamanlar oyunlarda kullanılabilecek çok
renk yoktu.

Evet o zamanlar oldukça sınırlıydı.

Mavi parlak ve güzeldi. Yeşil de iki farklı
tonda ve güzeldi. Sanırsam bunları dikkate
aldık.

Anlıyorum.

Eğer iki ton bir arada kullanılırsa sanırsam
yeşil en iyi seçenektir. Kaplumbağaların
kabukları ile aynı olsun diye yapmadık yani.
Ancak yine de iyi bir eşleşme oldu.

Yeşil sadece farklı tonlarda güzel görünen bir
renkti.

Doğru.

Biraz tasarımcı cevabı oldu galiba.

(Gülüyor)

Donkey Kong üzerinde çalışırken genelde
kayak tatillerine giderdim. Otobüste çevreme
bakıp "en güzel renkler hangileri?" diye
düşünürdüm. Bu şekilde çalışmalar yaparken...
Çalışmalar?

Evet o zamanlar tasarımcı olmak istiyordum!
(Gülüyor) Video oyunu tasarımcılığı o zamanlar
sınırlı donanımla neler yapılabileceğini
tasarlamaktı.

Bu doğru. Teknoloji ile birlikte uyacak
grafikleri tasarlamak oldukça eğlenceli bir işti!
Bu nedenle o zamanın ruhuna göre farklı dünya
görüşleri geliştirmek doğaldı. Şimdi ise Super
Mario Bros'a dönelim.

O zamanlar Takashi Tezuka-san ile
çalışıyordum. Hatırlıyorum birgün yukarı aşağı
doğru uçabilen bir karakter istiyorduk ve yeni bir
karakter yaratacak kadar hafıza yerimiz yoktu.

Super Mario Bros için tüm yerinizi ekleseniz
sadece 40 kilobyte'iniz vardı.

Bu nedenle kendi kendimize ne yapabiliriz
diye sorduk ve dedik ki: "Neden
kaplumbağalara kanat vermeyelim!" (Gülüyor)

Böylece Kooopa Troopa'ların kanatları oldu!
(Gülüyor)

Bunun işe yarayacağını sanmıyordum ancak
kanatlarını koyunca oldukça şirin göründü.
(Gülüyor) Bunlara Kooopa Paratroopa dedik.

Kanat konulmasını Tezuka-san mı önerdi.
Sanırsam. Mario 3'te Goomba'lara da kanat
koyduk ve onlara da Paragoomba dedik. O
günlerde istediğimizi yapabiliyorduk.

Herkesi iyi mantara inandırmak...

Famicom için Super Mario Bros'u yaparken
aklınızdakiler neydi?

Mario Bros'tan sonra farklı firmalardan çeşitli
ziplama-türü oyunlar çıktı ve ben bu tarz
oyunların bizim fikrimiz olduğunu
düşünüyordum.

Donkey Kong'da ziplama vardı, Mario Bros'ta
da vardı. Nintendo'nun bu oyun жанrını
yaratmış mı düşünüyorsunuz?

Kesinlikle. Ziplamanın orijinal bir fikir
olduğunu ve patentlenmesi gerektiğini bile
düşündüm! Neyse, sonradan da dedim ki:
"diğer oyunların bizi geçmesine izin
vermeyeceğim!" (Gülüyor) Arkada mavi
gökyüzü olan bir mekanda büyük bir karakterin
zipladığı testler yaptık.

Video oyunlarının arka planları o dönemde
genelde siyahtı.

Video oyun tasarımcıları siyah arka planları
seviyorlardı çünkü oyuncuların gözlerini yor-
muyordu. Ama ben daha farklı bir arka planın
vaktinin geldiğini düşünüyordum. Bu nedenle
Famicom'un teknik özelliklerini sonuna kadar
kullandık ve Super Mario Bros'u yaptık. Bu
oyunda büyük bir karakter kara, hava ve suda
gidebilecekti.

Oyun su, kara, hava yanında yer altında da
geçiyor. Baştan itibaren bu genişliği planlamış
miydiniz.

Bu yaklaşım üzerinde anlaşmıştık. Büyük bir
karakter çevrede koşuşturacaktı.

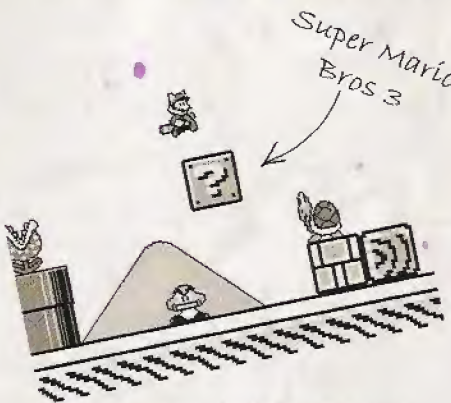
...Ve suda yüzecek.

Oyunun tarzına göre yüzme kısmı Balloon
Fight oyunundan alınmıştı.

Haklısınız. Kesinlikle öyle.

Balloon Fight daha önceden piyasaya çıktığı
için kontrolleri denenmiş ve test edilmişti.
Gökyüzü için ise Monkey King'ten Sun
Wukong'un bulutlar arasında uçuğu bir görseli
baz aldık.

Büyük bir karakter çizilmesinin anlamı neydi?



Büyük bir karakteri kontrol etmenin nasıl
olacağı üzerine testler yaptık ve Mario'nun
boyutunu iki katına çıkardık. Oldukça güzel bir
histi ve fikri ilerlettik. Daha sonra farkettiler ki
Mario'nun boyunu oyun ilerledikçe de büyüt-
ebiliriz. Böylece oyunun başında Mario'yu
küçük başlatmaya karar verdik.

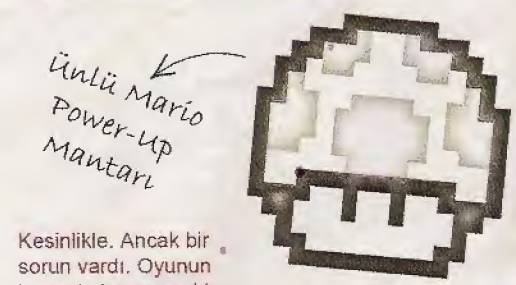
Bir mantar yiyerek Mario'nun boyu Super
Mario'ya geliyor. Ama neden mantar?
Yani işte mantar... Büyülü bir dünya
düşününce aklımıza mantar gelmez mi?
(Gülüyor)

(Gülüyor)
Bir süre önce bir röportajımda Alice in Won-
derland ile ilgili konuştum. Ancak bir yanlış
anlaşılma oldu ve ondan ilham almışım gibi
yansıdı. Bu doğru değil. Doğrusu ise mantar-
lar ve büyülü dünyalar ile ilgili hep bir bağlantı
vardır. Bu nedenle Mario'nun mantar yiyerek
Super Mario olmasına karar verdim.

Mantarlar orada öylece durmuyor, hareket
ediyor. Bu fikri size ne verdi?

Oyunlarda sizi takip eden nesneler ya sizinle
aynı hız olabilir, ya daha yavaş ya da daha hızlı
olabilir. Nesnenin hızın oyunun zevkini belirler.
Pek çok deneme yaptık ve gördük ki sizden
daha yavaş birşeyi kaçmaya çalışması gerçek-
ten eğlenceli.

Bir şeyi yakalamaya çalışma hissi...



Kesinlikle. Ancak bir
sorun vardı. Oyunun
başında karşınıza bir
Goomba çıkıyor ve o da mantara benziyor.

Evet çok benziyorlar.

Yani kutuya vuruyorsun ve Goomba benzeri
birşey çıkıyor...

Kaçarsın!

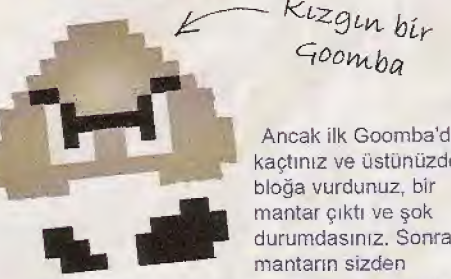
Doğru, kaçarsın. Bu bizi oldukça zorladı.
Oyuncunun bunun iyi birşey olduğunu farkına
vardırmamız gerekiyordu. Bu nedenle mantarı
sizden kaçır yaptık.

Bu doğru. Eğer oyunu ilk kez hiçbir fikriniz
yokken oynarsanız ilk Goomba'ya çarpıp hak
kaybedebilirsiniz.

Bu nedenle oyuncuya doğal olarak onların
üzerinden atlama hissini vermeliydik.

Ancak bu şekilde de atlamaya çalışırken kısa
kalıp Goomba'nın üzerine düşecekleri anlar
olacaktı. Bunu yaparak da onları yenibil-
eceklerini öğreneceklerdi.

Kafalarına bastığınız sürece Goomba'lardan
korkmanız gerek yoktur.



Ancak ilk Goomba'dan
kaçtınız ve üstünüzdeki
bloğa vurdunuz, bir
mantar çıktı ve çok
durumdasınız. Sonra
mantarın sizden
uzaklaştığını gördünüz ve dediniz ki: "Güven-
deyim! Garip bir şey ortaya çıktı ama sorun
yok!" Ancak tabiki sonra mantar ilerideki boruya
çarpar ve geri döner! (Gülüyor)

Doğru! (Gülüyor)

Bu noktada panik yapıp yoldan çekilmeye
çalışırken bir daha yukarıdaki bloğa çarptınız.



Tam işim bitti diye düşünürken Mario birden tırtıyor ve büyüyor! Ne olduğunu anlamasanız da en azından hak kaybetmediğinizi farkediyorsunuz.

Ancak Mario neden durdururken büyüdü diye merak edersiniz.

Zıplamayı denerseniz ve daha yükseğe zıpladığınızı farkederseniz, ayrıca blokları da kırabiliyorsunuz artık. Yani daha güçlendiğiniz aşikar.

İşte o anda mantarın iyi birşey olduğunun farkına varıyorsunuz.

Bu nedenle orası her ne yaparsanız yapın mantarı alacağınız şekilde tasarlandı.

Tabii ki çünkü oyuncuya mantarın Goomba'dan farklı olduğunu göstermek istiyorduk.

Oyunun hemen başının bu şekilde tasarlandığını öğrenince gerçekten şaşırmıştım. Bunun farkında olmayan insanlara oranın bir tasarım olduğunu anlatınca çok azı şaşırmıyor.

Değil mi?

Belki ben tasarlamadım ama ortalıkta dolaşarak bununla çok övündüm! (Gülüyor)

(Gülüyor) Oyunun orijinal tasarımı içinde yoktu ama bölümü tasarlarken hayata geçirdik. Neyseki sonuç iyi oldu...

Yani oyunu tasarlamaya başlamadan önce herşeyi öngörmek olası değil. Oyunu ilerlettikçe "belki böyle daha iyi olur... belki bu şekilde daha iyi çalışır..." diye düşünüyorsunuz.

Oyunları her zaman deneme yanılma yöntemi ile geliştirmeyi severim. Bazen oyuncunun gözünden objektif bakış açılarına ihtiyacımız olur.

Havada uçan bir blok gerçekçi olamaz

Yani yaptığınız hataları anlamak için mi! (Gülüyor)

Bu nedenle bazı şeyleri "aslında, bu bir hataymış!" diye açıklıyoruz.

Ya da "yapmışsam o zaman için güzel bir nedeni vardır diye..." (Gülüyor)

Örneğin baze havada uçan tek bir blok görünüyör değil mi? Bunu ilk yaptığımızda, çok saçma olduğunu düşünüyordum.

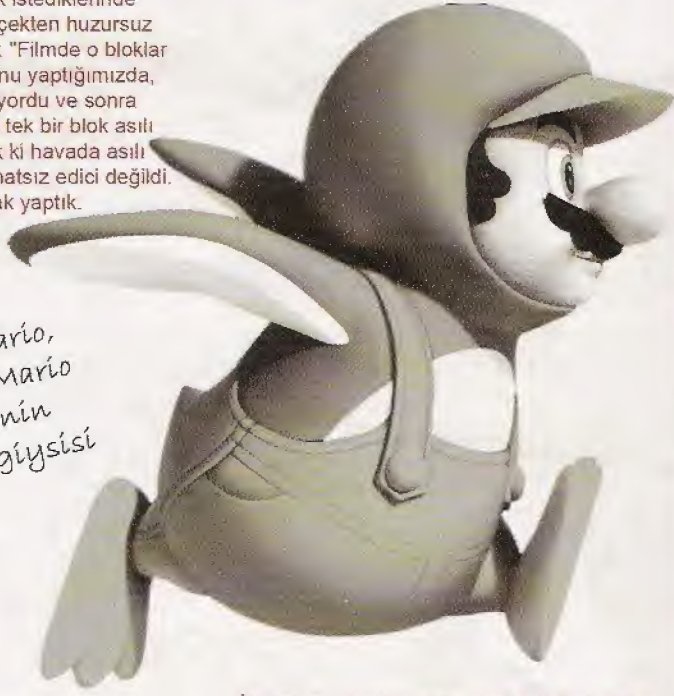
Yapan kendiniz olsa bile! (Gülüyor)

Donkey Kong'un tasarımında çalışırken bile herşeyi doğru tasarlamaya çalışırdım. Eğer bir yüzey varsa onu taşıyan bir de kolon olmalıydı. Ama konu Super Mario Bros'a gelince havada duran tek kutular yapıyorduk ve kendi kendime soruyordum: "Bunlar nereden asılı?"

(Gülüyor)

Bu nedenle bir film yapmak istediklerinde tartışmalar başladı. Beni gerçekten huzursuz etti. Kendi kendime dedim ki: "Filmde o bloklar havada nasıl duracak?" Oyunu yaptığımızda, pek çok sayıda blok ile başlıyorduk ve sonra Mario onları kırıkça havada tek bir blok asılı kalıyordu. Sonra karar verdik ki havada asılı kalan tek bir blok o kadar rahatsız edici değildi. Oyunu da bunu dikkate alarak yaptık.

Penguen Mario,
New Super Mario
Bros Wii'nin
en sevilen giysisi



Ama neden düşmüyor? (Gülüyor)

Aslında arkadan bağlılar... (Gülüyor)

New Super Mario Bros Wii'de penguen Mario buz topları atarak düşmanlarını su altında buz blokları içinde donduruyor. Bu buz blokları suda aynı yerde kalıyorlar, ki bu bana garip geldi.

"Doğal değil", değil mi? (Gülüyor)

Yani, birşeyi su altında dondurursan ve su yüzüne çıkarırsan, daha sonra biri çıkıp "havada donan düşmanlar neden yere düşmüyor?" diye sorar. Bu nedenle donan düşmanlar önce bir süre havada durup ondan sonra yere düşüyor. Ancak sonra düşünürseniz onlara bir ateş topu atarsanız erimeleri gerekir. Yabı böyle uzayıp gider. Her olası gerçekliği göz önüne alırsak fantastik komplike bir oyun yaratırız. Önemli olan ne kadar doğal olacağına karar vermemiz ve bunu oyunun kavranmasına yardımcı olacak şekilde yapmamız. Eğer bunu ben yapmazsam...

...Başka kimse yapamaz! (Gülüyor)

Hiçbir şeye karar verilemez! Oyunun yönetmenleri bile gizlice şunu düşünüyor: "herşeye sen karar ver!" (Gülüyor)

(Gülüyor)

İşte bu nedenle oyunun prodüktörü olmama rağmen, o dönemde oyunun yönetmeni gibi davranmak durumunda kaldım. Hatta oyunun dokümanlarını bile ben yazdım. (Gülüyor) Bunu sana söylediğimi hatırlar mısın? "Son zamanlarda spesifik dokümanlar yazıyorum. Sanırsam önemli biri oluyorum, değil mi?"

Bunu bana söylediğini hatırlıyorum! (Gülüyor)

Bu dokümanları yazıyor olmak için tüm kötü kararları da veren kişi olman gerekiyor.

Kötü kararlar için de sorumluluk almalısınız.

Ben de her şeyin "doğal" olması yolunda dokümanlar yazıyordum.

Yani Mario dünyasına göre doğal.

Gelecekte bu serinin her oyununda bir parmağımı olmazsa tüm bunları benden sonra devralacak insanlara nasıl açıklayacağım diye düşünüyorum. Ancak bu şekilde devam edebiliyor olmaktan çok mutluyum.

Size güveniyoruz!



Mario'nun
can dostu
Yoshi

Super Mario Bros'tan
beridir bu kutuların
içinden her türlü
süpriz çıkabiliyor...

Aslında
arkadan
bağlılar!





Shigeru Miyamoto
Kıdemli Genel Müdür, Nintendo Co. Ltd
Genel Müdür, EAD

Satoru Iwata
Başkan, Nintendo Co. Ltd



NES Klasikleri

Wii'nin Virtual Console'ından Bulabileceğiniz En İyi 25 NES Klasiği!

Nintendo'nun 80'li yıllara damgasını vuran efsanevi konsolu NES (Nintendo Entertainment System) binlerce oyundan oluşan hazinesi ve oyun dünyasına kazandırdıklarıyla tüm zamanların en iyi konsolları arasında, çok önemli bir konuma sahip. Peki unutulmaz konsolun oyunlarını günümüzde nasıl oynayabilirsiniz? Cevap basit: Nintendo Wii ile!

Wii ile internete bağlanıp Virtual Console (Sanal Konsol) bölümüne girdiğinizde karşınıza önemli NES klasiklerinin bir listesi çıkacak. Birkaç istisna dışında, bir NES oyununu 500 puana indirip oynayabilirsiniz. Bu yazımızda Virtual Console listesinden bulabileceğiniz en iyi NES oyunlarını seçtik. Açıkçası yüzlerce klasik arasından en iyileri seçmekte çok zorlandık!



1984
Pinball
Bu topun hareketi sizin kontrolünüz altında. Başa çıkabilirsiniz!



1988
Bubble Bobble
Baloncuk çıkararak düşmanlardan sakının, bölümden bölüme geçin.



1981
Donkey Kong
Tarihteki ilk platform oyunu. Mario ilk kez bu oyunda görünüyor!



1988
Double Dragon
Türün ilk örneklerinden, karşınıza geleni pataklayacağınız bir oyun.



1986
Gradius
Uzay geminizdeki müthiş silahlarla her şeyi yok edin ve güçlenin.



1984
Pacman
Bu yüzü tanımayan var mı? Tüm noktaları yiye, bölümü bitirin.



1988
Ninja Gaiden
Bu klasik oyunda çok çevik ve güçlü bir Ninja'yı yönetiyoruz.



1985
Galaga
Galakside karşınıza çıkan dev böcek sürülerini sıra sıra öldürün.



1985
Balloon Fight
Bu balonlarla uçmak çok keyifli fakat onların patlamaması gerek!



1986
Castlevania II
Gece gündüz değişiminin ve harita sisteminin olduğu ilk Castlevania.



1985
Ice Climber
Üstünüzdeki platform tabakalarını kıra kıra, en üst kata ulaşın.



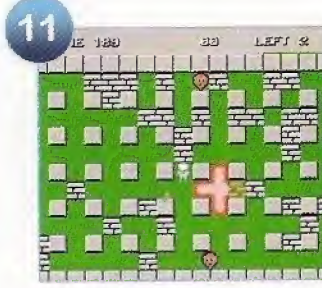
1987
Kid Icarus
Mario gibi zıplayın, Link gibi güçlenin, Samus gibi ateş edin.



1984
Excitebike
Motosikletinize son sürat ilerleyin ve engellerden uçarak geçin.



1988
Adventure Island
Macera dolu bu adada çeşitli yaratıkları geçerek mutlu sona ulaşın.



1985
Bomberman
Zamanı iyi ayarlayın, doğru yeri seçin ve bombayı koyun! BOM!



1990
Adventures of Lolo
Bölümü geçmek için stratejinizi kurun, yaratıklara dikkat edin!



1987
Punch-Out!!
Bu oyunda acımak yok, en iyi hamleyi tam zamanında yapın!



1993
Kirby's Adventure
NES'in en iyi görünen, en taze ve en şirin platformu Kirby.



1987
Final Fantasy
Mesleğinizi seçin, uçsuz bucaksız bir dünyanın kahramanları olun.



1987
Metroid
Aksiyon, macera ve platform bir arada. Güç için keşfe çıkın.



1989
Castlevania III
Mitolojik yaratıklar, harika müzikler ve nefis bir atmosfer!



1988
Mega Man 2
Mavi kahraman Mega Man ile unutulmaz bir yolculuğa çıkın.

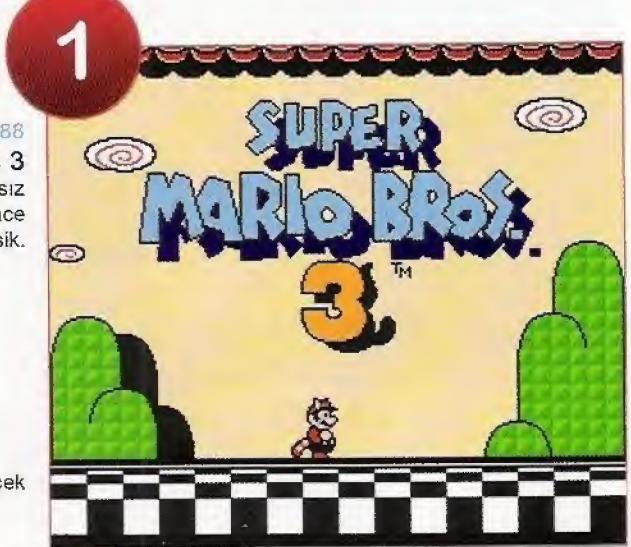


1985
Super Mario Bros
Geleneksel 2D Mario türüne müthiş bir açılış, bir başyapıt.



1988
Super Mario Bros 3
Mario dünyasına sayısız yenilik ve sınırsız eğlence getiren bir klasik.

1986
The Legend of Zelda
Oyun dünyasında adı ebediyen geçecek gerçek bir efsane, Zelda!



Ön İncelemeler

31 Pokemon Heart Gold & Soul Silver

Yeniden yapılmış hali bile bu kadar merakla beklenen sadece bir Pokemon oyunu olabilir...



33 Ninokuni

Studio Ghibli ve Nintendo DS'in bir araya gelerek oluşturduğu bir Japon sihrî!



38 Okamiden

Okami'nin DS ekranına çıkartması.



İçindekiler

34 Sonic Sega All-Stars Racing

Mario & Sonic at the Olympic Winter Games'in ardından Sega da pek çok karakteri bir arada bulunduran oyunlara ısınmış olmalı ki Mario Kart serisine benzeyen bu oyun ile Wii severlerin karşısına çıkmaya hazırlanıyor.



35 Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers

Saçma derecede uzun isimli seri oyunları ile bilinen Square Enix'in FFCC serisi Wii' deki göz kamaştırıcı grafikli bu hali ile devam ediyor.



36 Epic Mickey

Disney dünyasını ve kahramanlarını hiç böyle görmediniz!

37 Sin & Punishment 2

Bu zevkli "on-rails" aksiyon shooter oyununda her an kendimizi hızlı kovalamalar ve dev boss dövüşleri içinde bulabiliriz.

38 Pokepark

Pikachu'ya tek kişilik macerasında eşlik edip bir Pokemon parkını kurtarmaya ne dersiniz?

38 Okamiden

DS'te Okamiden macerasına hazır olun.

39 Dementium 2

Bir akıl hastanesinde geçen Dementium, Silent Hill benzeri bir atmosferi DS ekranlarımıza sığdırıyor.

39 Ghost Trick

Phoenix Wright'in yapımcıları, DS'e harika bir adventure oyunu daha getiriyor. Bakalım bu oyun da PW kadar ünlü olabilecek mi?

POKÉMON®

Heart Gold & Soul Silver

Eski dostlarla,
bunca yıl sonra
yeniden...

"Bunu daha önce de oynamıştım" demenin gerçekten olumlu bir görüş bildirmesi için tek sebep vardır, o oyun kişiyi geçmişte bir zaman zamanında çok etkilemiştir, kişi belki de onu kendisinin bir parçası yapmıştır. Bu sözü de ya birisi oyunu oynuyorken söyler, ya da kendisi o çok sevdiği şeyin yeniden yapımını oynarken aklından geçirir. Geçen on senenin ardından aynı şeyi Gold/Silver yeniden yapımı için de söylemenin zamanı geldi. Oyun duyurulmadan önce, çıkıp çıkmayacağı konusunda bile hayranlar ikiye bölünmüştü, Diamond / Pearl / Platinum oynarken Johto bölgesinden tanıdık yüzlerle karşılaşılabilirdi ve bölgeyle ilgili duşları verildiği halde, bazıları yeniden yapımının gelenek olmayacağını, sadece Firered / Leafgreen ile sınırlı kalacağını düşünüyorlardı. Beklenen gün gelip oyun duyurulunca hayranları kaplayan o sevinçten oyunu oynamayı bıraktığını söyleyen eski hayranlar da nasibini alıp birçoğu bu yeniden yapımı mutlaka alacaklarını dile getirdiler.

Gold ve Silver, Red / Blue / Yellow oyunlarından sonra adeta bomba etkisi yaratmıştı. Yüz yeni pokémon, keşfedilecek yeni yerler, gece / gündüz döngüsü, yeni pokémon türü, pokémonlara cinsiyet verilmesi ve onları çiftleştirebilme, eğitmenini sevdiği zaman gelişebilen pokémonlar gibi oyunun ne kadar derin olduğunu anlatırken bugün hala kullandığımız örneklerden birçoğu ilk kez onlarla geldiği için pokémon oynayan herkes için Gold / Silver versiyonların ayrı bir yeri vardır. G / S oyunlarını üçleyen Crystal ise ilk kez kız karakter seçmeye olanak sağlamış ve pokémonlara hareketli animasyonlar vermiştir.

Heart Gold/Soul Silver, Crystal'in içinde bulundurduğu bütün yeniliklerle dördüncü jenerasyonun bütün özelliklerini taşıyor, aynı zamanda Nintendo DS'in bütün özelliklerini kullanıyor. Johto'nun o eski havasının korunmuş olmasının yanında, gelişen grafikler sebebiyle kasaba tasarımları birazcık değişime uğramış. Zamanında her şehirde sadece çatı rengi farklı olarak gördüğümüz o binaların yerinde şimdi her kasabadaki ev yapıları farklı. Aynı şekilde GYM tasarımları da eğlenceyi arttıracak şekilde yeniden düzenlenmiş, içeri girdiğinizde neyle karşılaştığınızı çok daha iyi anlıyorsunuz. Eskiden kolaylığı pek kimsenin hoşuna gitmediğinden zorluk arttırılmaya çalışılmış, ancak oyun hala olması gerektiği kadar zor değil.

Haritaya yeni eklenen alanlardan en önemlisi Safari Zone. Bu bölge pokémon oyunlarındaki en iyi pokémon yakalama bölgesi olarak tasarlanmış, en fazla çeşidi bir arada bulabileceğiniz ender mekânlardan olan Safari Zone, G/S versiyonlarda bulunduğu halde kullanıma kapalıydı. HG/SS ise Safari Zone önceki bulunduğu yerden taşınıp yeni bir yere açılmış. Haritadan hala habersiz olan arkadaşlar olabileceği için yerini söylemiyorum. Yeni alan olarak Battle Frontier binaları da bulunuyor, ancak bu binalar Platinum ile aynı olduğundan maalesef yenilikten sayamayacağım, ama bu Battle Frontier bölgesinin yeteneklerinizi test etmeniz için çok iyi bir yer olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Bunların



POKÉMON

SOULSILVER

VERSION

POKÉMON

HEARTGOLD

VERSION

dışında keşfedilmeyi bekleyen birkaç yeni alan daha mevcut, gidip gitmemek sizin araştırmacı ruhunuza kalmış.

Pokémon yarışmalarının da formatı değiştirilmiş. Pokémon Contest yerine artık Pokéthlon bulunuyor. Pokémonların çeşitli özelliklerinden faydalanarak onlarla spor müsabakaları tarzında mini oyunlar oynuyorsunuz. Pokéthlon kesinlikle önceki oyunlardaki yarışmaları aratmıyor, aksine daha eğlenceli.

Oyundaki müzikler şimdiye kadar dinleyeceğiniz en iyi Pokémon müzikleri olmaya aday. Eski müzikler harika bir şekilde yeniden düzenlenmiş, çoğu zaman, hatta belki en baştan en sona kadar DS hoparlörlerinin sesini sonuna kadar açıp öyle oynayacaksınız. Eğer beğenmezseniz ve eskileri özlerseniz, oyunda ilerde bulabileceğiniz bir eşya sayesinde G/S müziklerinin çalmasını sağlayabiliyorsunuz.

Dördüncü jenerasyonun en önemli özelliklerinden olan Wi-Fi ile dövüş ve pokémon takası özelliği tabii ki Heart Gold/Soul Silver'da da var, ama D/P/Pt oynamış olanlar GTC binasına bu sefer biraz daha geç ulaşacakları için durumdan pek memnun kalmayabilir. Çok geç ulaşılmıyor aslında, sadece D/P/Pt kadar erken değil.

Her zaman, her yerde yanında Pokémon bulundurmak isteyenler Pokéwalker'ı çok sevecek. Pokéwalker, içine istediğiniz pokémonu atıp onunla beraber yürüdüğünüz bir adımsayar, ama tek işlevi bu değil. Başlamadan önce pokémonunuzu ve yürüyeceği alanı seçiyorsunuz ve yürüdükçe bir yandan adımlarınız sayılıyor, diğer yandan da puan biriktiriyorsunuz. Biriktirdiğiniz puanları ya eşya bulma oyununa, ya da pokémon yakalama oyununa harcıyorsunuz. Sadece Pokéwalker içinde bulabileceğiniz bazı pokémonlar olduğundan, Pokédex tamamlamak isteyenler için bu mini oyun önemli olabilir.

Johto Bölgesi'nin yine bütün muhteşemliğini sergilediği Pokémon Heart Gold/Soul Silver, batılı hayranlarıyla 2010 baharında buluşacak. Eskiden elinden düşüremeyenler için tarih kendini tekrar edecek, seriye yeni yeni ısınmış hayranlar da zamanında yapamadıklarını şimdi yapma fırsatı bulacaklar. Üçüncü sayımızda sizler için hazırlayacağımız Pokémon sürprizleriniyse kesinlikle kaçırmayın!



Zamanında her şehirde sadece çatı rengi farklı olarak gördüğümüz o binaların yerinde şimdi her kasabadaki ev yapıları farklı.



Böcek yakalama yarışmasına var mısınız?

Meyve sıkma makinesinde pokémonlarınız için farklı karışımlar elde edebilirsiniz.



Pokéwalker ile pokémonlarımız hep yanımızda.



NINTENDOCU
Ön İnceleme

- Çıkış: Bahar 2010
- Çevre tasarımı
- Yeniden düzenlenen müzikler
- Pokéwalker
- Zorluk seviyesi hala yüksek değil



Ön Karar: Pokémon hayranları için kaçırılmaması gereken bir yeniden yapım.

Beklenti Seviyesi:



Ninokuni
sadece bir
DS RPG /
macera
oyunu değil
ayrıca DS
ekranı-
mızdan
izleyebile-
ceğimiz bir
Ghibli
animesi.

Ninokuni

Ufak bir kartuşa sığan muhteşem bir dünya

DS'in merakla beklenen oyunlarından Ninokuni: The Another World için bizi heyecanlandırmaya yetecek o kadar çok sebep var ki! Hangisinden başlasak acaba... Öncelikle bu oyunun yapımı, Japonya'nın son yıllarda parlayan firması Level-5 tarafından geliştiriliyor. Türü macera RPG olan oyunun animasyonları, Japonya'nın Oscar almış animasyon stüdyosu Ghibli tarafından hazırlanıyor! Belki de binlerce oyuncuyu en çok bu heyecandırıyor. Ghibli animasyonlarından birini izlediyseniz, o muhteşem ve büyümlü atmosferi kesinlikle fark etmişsinizdir. Renkler, karakterlerin samimiyeti, atmosferik müzikler, fantastik öğeler o kadar hoş ki...

Ninokuni'nin hikayesi hakkında ise bildiklerimiz şöyle. Annesi, baş karakter Oliver'e küçükken Shizuku adında oyuncak bir kukla verir. Oliver 13 yaşına geldiğinde annesi aniden ölür. Annesinin verdiği kukla Shizuku canlanır ve Oliver'e annesini tekrar hayata döndürmek istiyorsa Ninokuni'ye gitmesi gerektiğini anlatır. Oliver ve canlanan kukla Shizuku Ninokuni'ye ulaşmak için maceraya atılır. Çeşitli yollardan geçerek Ninokuni'ye varırlar. Krallığa girdiklerinde uyşuk dev bir kedi onları karşılar. Bu krallıktaki insanlarla konuşan Oliver, onların kedi liderin uyşukluğu ve tembelliğinden olumsuz etkilendiklerini öğrenir. Ayrıca Ninokuni'deki insanlar gerçek dünyadaki insanlardan farklıdır fakat aslında hepsi gerçek hayatta da olan insanlardır. Örneğin gerçek hayatta hasta ve eve hapsolmuş bir kız, Ninokuni'de (yani diğer dünyada) Oliver'in peşinden gelir. Oliver orada gerçek hayattaki en yakın arkadaşıyla da karşılaşır. Fakat Ninokuni'dekilerin ismi farklıdır. Bunun sebebini oynarken öğreneceğiz. Gerçek dünya ve Ninokuni arasındaki bağlantıyı keşfedeceğiz ve Oliver'e yardımcı olacağız.

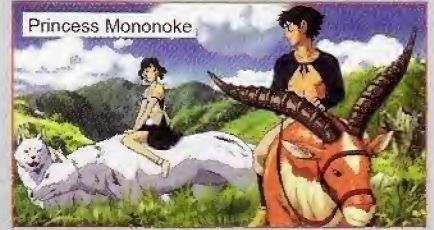
Oyunun en ilginç özelliklerinden biri de oynanışı. Oyun kutusu içinden çıkan kitaptaki

şekilleri DS'in dokunmatik ekranına çizeceğiz ve bu sayede savaşlarda büyü yapabileceğiz. Savaş ekranları ve menüler RPG severlerin yabancılık çekmeyeceği cinsten. Harika modellenmiş yaratıklar ve rengarenk ortamlar oyuna büyük bir keyif katacak. Oyun boyunca çıkan ara sahneler (animasyonlar) hepimizi cezbedecek, ekip bu animasyonlar için bir yıl boyunca çalışmış.

Her şey bir yana, bu DS oyunu bir ilki gerçekleştirecek. Ninokuni: The Another World, 4GBit (512 MB) kartuş kullanan ilk DS oyunu olacak. Bu ne demek? Muhteşem senfonik müzikler, kaliteli animasyonlar, devasa bir dünya demek! Şu an Japonya'nın en çok istenen DS oyunu olan Ninokuni ile bizlerin buluşması 2010 yılı içerisinde gerçekleşecek.



Studio Ghibli



Studio Ghibli özellikle Hayao Miyazaki'nin filmleri ile öne çıkan bir Japon animasyon stüdyosudur. 2002'de Hayao Miyazaki ve Studio Ghibli Spirited Away filmi ile Oscar kazanarak bugüne kadar Oscar ödülü kazanan ilk ve tek anime filmi ünvanını aldılar. Eğer siz de bizim gibi Japon animelerine ilgi duyuyorsanız Studio Ghibli'nin aşağıdaki filmlerini kaçırmamanızı öneririz:

- Nausicaä of the Valley of the Wind
- Castle in the Sky
- Grave of the Fireflies
- My Neighbor Totoro
- Kiki's Delivery Service
- Princess Mononoke
- Spirited Away
- Howl's Moving Castle
- Ponyo on the Cliff by the Sea



NINTENDO CU

Ön İnceleme

- ✓ Çıkış: Belirsiz 2010
- ✚ Muhteşem grafikler ve bir anime film kalitesi animasyonlar
- ✚ 4 GBit kartuş
- ✚ Mükthiş bir senaryo
- ✚ Avrupa'ya çok geç gelebilir...



Ön Karar: Bu mükthiş deneyim kaçırılmaz!

Beklenti Seviyesi:





Bütün çılgın Sega ve Sonic karakterleri bu çılgın yarışta karşı karşıya olacak.

Sonic & Sega All-Stars Racing



Sega karakterleriyle gaza basmaya hazır olun!

Öncelikle eğer Picross DS ya da Mario's Super Picross (Virtual Console'da mevcut) hiç oynamadıysanız ensenize bizim adımıza kendi kendinize bir şaplak patlatın. Her iki oyunda fazlasıyla bağımlılık yapıcı ve zorlu bulmaca oyunlarıdır.

Picross ve Nintendo Game Boy zamanından beridir el ele yürüdüler. Japonya'da Nintendo 12 tane picross oyunu yayımladı, bunların en sonuncusu olan Picross DS ise Avrupa'ya gelen yeganelerinden oldu. Picross 3D'nin de çok gecikmeden peşinden geleceğini umuyorduk. Görünüşe göre bu sene sonuna kadar dileğimiz yerine gelecek.

İsminden anlayacağınız üzere Picross 3D, normal Picross oyununa yeni bir -üçüncü- boyut katıyor. Picross 3D'nin bulmacaları büyük küp ya da dikdörtgen prizmalar. Amacımız blokların üzerinde yazan rakamlara göre blokları "budamak" ve içindeki gizli şekli ortaya çıkarmak. Peki hangi küplerin budanacağını nasıl biliyoruz? Basit. Her kolon ve satır sonunda bir rakam bulunuyor. Bu rakamlar o satır ya da kolonda kaç kübün içerideki gizli nesneye ait olduğunu gösteriyor. Örneğin 5x5x5 bir küple uğraşıyorsanız ve o kübün bir satır ya da sütununda 5 rakamını görürseniz bu o satır ya da sütunun tamamının gizli nesnenin bir parçası olduğunu size söylüyor. Yok eğer 0 yazıyorsa o satır ya da sütunu gönül rahatlığı ile silebilirsiniz. İlk başta kolay görünse de ilerledikçe çapraz mantıklar yürütmeye ve karşılaştırma yapmaya mecbur kalacaksınız.

Öncelikle eğer Picross DS ya da Mario's Super Picross 3D, orijinal Picross'a göre oldukça zor. Şirin görüntüsüne aldanmayın, çoğu bölüm sizi ekran karşısında terletebilir. Neyseki oyun içinde çok geniş bir öğretim yani tutorial bölümü var. Bu dersleri adım adım izlerseniz profesyonel bir Picross'cu olmanız içten bile değil.

Picross 3D'nin Avrupa çıkış tarihi henüz belli değil. Ancak oyun geldiğinde ve oyunu edindiğinizde sosyal hayatınızın sıfırlanacağı ve ekran karşısında zorlu dakikaların sizi beklediğini hatırlatalım.



Mario Kart'a oldukça benzeyeceği her halinden belli olan oyunda karakterlerin kendine has araçlarının yanında silahları da bulunuyor.



NINTENDOCU
On İnceleme

- Çıkış: Şubat 2010
- Eski ve yeni Sega karakterleri bir arada.
- Online desteği.
- Ryo Hazukil!
- Tek kişilik oynayıp sürükleyici olmayabilir.



Ön Karar: Mario Kart sevenler bu oyunu da kaçırmayacak.

Beklenti Seviyesi



Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers

Yapımı Wii'den bile öncesine dayanan Crystal Bearers için yıllarca bekledik, oyun nihayet 2010 yılında çıkıyor. Square Enix, dört yıl boyunca Wii'ye özgü, geniş ve gerçek bir Final Fantasy oyunu yaratmak için çalıştı. Bunun için oyuna pek çok ayrıntı ekledi, karakterleri özenle oluşturdu ve oyunun temasını ilginç kılmak için elinden geleni yaptı.

Türü aksiyon RPG olan Crystal Bearers, aslında Gamecube'deki ilk Final Fantasy Crystal Chronicles oyununun devamı niteliğinde. İlk oyundan tam yüz yıl sonrasında geçiyor, ilk oyundaki kılıçların yerini bu sefer silahlar ve kurşunlar almış. Birbirinden karizmatik, renkli ve cesur karakterlerden oluşan bir ekiple uçan gemilerden, geniş ovalara kadar çeşitli mekanlarda aksiyon halinde olacağız. Bir Final Fantasy oyununda olması gereken genişlik ve ayrıntıların hepsi bu oyunda mevcut. Oynarken keşfedilmeyi bekleyen pek çok ayrıntı bulunuyor.

Bir aksiyon oyununda olması gereken bir kontrol sistemine sahip. Kamerayı özgürce değiştirebiliyor ve hedef aldığımız noktaya odaklanabiliyoruz. Şehirler arasındaki gezintiyi yer yürüyerek, ister Chocobo ile, ister uçan balonla, isterseniz trenle yapabiliyorsunuz. Yaratıklarla dövüşürken çeşitli telekinetik yeteneklere sahibiz. Oyunun gösterilen videolarından gördüğümüz kadarıyla düştüğümüz alan sadece yer yüzü olmayacak, gök yüzünde de heyecan dolu savaşlar bizi bekliyor olacak.

Bu oyunu ilginç kılan en önemli özelliklerinden biri de mini oyunlara odaklanılmış olması. Yeri gelecek yüzme hünelerinizi sergileyecek, yeri gelecek karlı dağlarda Snowboard yapacaksınız. Çiftlik işleriyle uğraşacak ve çeşitli dans oyunlarına katılacaksınız. Veya havuzda rakibinizi suya düşürmeye çalışacaksınız! Tüm bunları Wii'nin hareket kontrol sistemiyle gerçekleştireceksiniz. Crystal Bearers'ın grafiklerine ayrıca değinmekte yarar var. Yapımcı Square Enix, Wii'de iyi görünmesi için özel çaba sarfetmiş görünüyor.

Bazı karakterlerin ayrıntılı giysileri ve uğraşmış kaplamaları gerçekten göze hitap ediyor. Oynanıştaki detaylar, grafikteki detaylara da yansımış görünüyor.

Wii'de benzerine çok sık rastlamayacağınız türden bu oyun, iyi vakit geçirmek isteyen aksiyon RPG severlere göre. Yaklaşık 15-20 saatlik bir oynanışa sahip olsa da, oyundaki detaylarla çok daha sık vakit geçirebilirsiniz. Japonya'da çıktığı ilk gün 26,000 satarak önemli bir başarı elde etti. Bir aksilik çıkmazsa oyunun Şubat - Mart gibi Avrupa'da olması bekleniyor.



Sinematik ara animasyonlar dışında real-time savaşların da grafiklerinin altta kalır olmadığını belirtelim.



NINTENDOCU
Ön İnceleme

- Çıkış: Q1 2010
- Detaylı, geniş bir dünya
- Kendine özgün mini oyunları
- Kaliteli bir kurgu ve ilgi çekici senaryo
- Kontroller bazen oyuncuyu zorlayabiliyor



On Karar: Wii'deki en iyi RPG/strateji ile tanışmaya hazır olun.

Beklenti Seviyesi:



Epic Mickey

Klasik Disney karakterleri, karanlık yüzünü gösteriyor!

Mickey Mouse elindeki fırçayı bir silah gibi tutuyor ve üzerinden mürekkepler uçuşuyor. Sanırsak bu oyunu seveceğiz...



Siyah beyaz unutulmuş Disney karakterleri tehlikeli bir şekilde etrafta dolaşıyorlar. Disney çöplüğünün bu kadar tehditkar olabileceğini düşünemezdik.



Bu oyun duyurulmadan önce, basına konsept çizimleri sızmıştı. İlk göze çarpan şey; karanlık bir atmosfer, ürkütücü mekanlar, destansı makineler ve evrim geçirmiş eski Disney karakterleriydi. Hepimizin tanıdığı Mickey, Donald Duck, Goofy gibi klasikleşmiş Disney karakterleri hiç olmadığı kadar sert ve vahşi görünüyordu. Yıllardır harikulade bir Disney temalı oyun bekleyen oyun severler, bu oyunun hangi platforma çıkacağını merak içinde beklerken Epic Mickey'in sadece Nintendo Wii konsolu için yapıldığını öğrendik. Biz Wii sahipleri de heyecanımızı iki katına çıkardık. Baş karakteri Mickey Mouse olan oyunun tasarımcısı Warren Spector. Kendisi 90'lı yılların başından beri hazırladığı muhteşem oyunlarla sevildi, tanındı. Disney kendisine, içinde Disney karakterlerinin olduğu bir oyun teklifinde bulunduğu anda kafasında tek bir şey vardı. Disney karakterlerini hiç olmadığı bir şekilde göstermek. Spector bu oyunu çocuklarla birlikte yetişkinlerin de seyerek oynaması için, konsept üzerinde uzun süre çalıştı.

Bu oyunun geçtiği dünya Walt Disney dünyasından farklı, ancak bağlantılı. Mickey Mouse, büyüü bir ayna sayesinde kendisini birden bu dünya içinde buluyor. Türü Platform ve RPG karışımı olan oyundaki silahımız Mickey'in büyüü boya fırçası ile binaları ve platformları boyayabiliyoruz, yaratıkları öldürüyoruz. Üzerinde yürüdüğünüz dünyayı yok edebiliyor veya yeniden oluşturabiliyoruz. Mickey'in görünüşü ve duruşu siz oynadıkça şekilleniyor. Belirli bir enerjimiz var ve bazı eşyalarla bu enerjimizi doldurabiliyoruz. Oyun boyunca sevdiğimiz ve uzun süredir görülmemiş, unutulmuş Disney karakterlerine bambaşka bir şekilde tanık olacağız. Bazıları o kadar vahşi ki,

yapımcı Spector'e göre çocuklar bir hayli korkacak. Bu kadar karanlık olmasına rağmen, yine de oyun boyunca neşeli ve eğlenceli anlar bulunacak. Wiimote (fırça) ile etrafı keşfedecek, bulmacaları çözmeye çalışacak, yeni yerler bulacak, epik boss savaşlarına hazır olacağız.

Oyunun hikayesi ve akışı sıradan bir Disney animasyonundan daha ilgi çekici olacak. Çünkü bu seferki oyun hem çocuklara, hem yetişkinlere hitap ediyor ve içinde bulunduğumuz dünya geleneksel Disney dünyasından tamamen farklı, daha karışık. Bizler Mickey'i hep iyi ve neşeli bir karakter olarak görmeye alışmıştık, bu seferki Mickey herkesi şaşırtacak. 2010 yılı içinde sadece Wii için çıkarılacak olan bu karanlık oyun, yeni bir üçlemenin de ilk halkası olmuş olacak. Spector'ün belirttiğine göre bu oyun üçlü seri halinde düşünülmüş. Disney dünyasına bir de bu şekilde bakmak için sabırsızlanıyoruz!



NINTENDOCU
Ön İnceleme

- Çıkış: Belirsiz 2010
- Warren Spector yapıyor.
- Disney karakterlerine benzersiz bir tarz getiriyor.
- İlginç bir oynanış ve hikaye akışına sahip.
- Grafiklerin güzel olmasını umuyoruz.



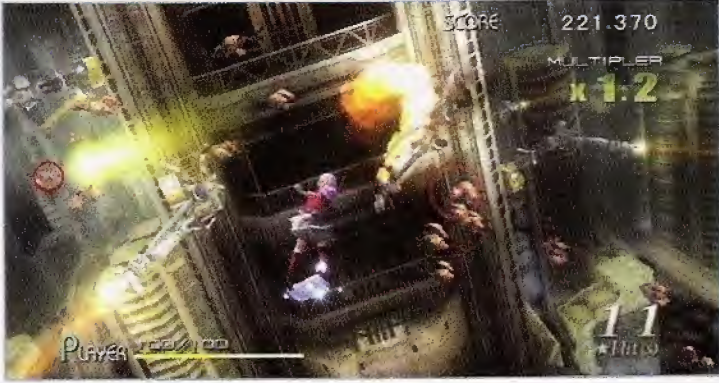
Ön Karar: Epik bir oyun olacağı neredeyse kesin.

Beklenti Seviyesi:



Sin and Punishment 2

Wii sahiplerinin gaza gelmesi için mantıklı bir sebep!



Sin and Punishment 2'de her an kendimizi hızlı bir uçan aracın üzerinde dev hayvanlarla dövüşüyor olarak bulabiliriz.



İlk oyunu Nintendo 64 konsolunun en iyileri arasında yer alan Sin & Punishment 2 ilk duyurulduğunda sıkı oyuncular tarafından büyük sevinçle karşılanmıştı. Uzun süre Wii'nin en çok beklenen oyunları listelerinde kaldı. 2008 yılında öğrendiğimiz oyunun çıkışı ise 2010 yılına sarktı.

Türü "Rail Shooter" yani baş karakteri arkadan görüyoruz ve hedef aldığı yeri değiştirebiliyoruz. Nintendo 64'teki ilk oyununda hedef alma işini yön tuşlarıyla yaparken Wii'de bu işi WiiMote ve Nunchuk üstleniyor. Ayrıca isterseniz Classic Controller, GameCube Controller veya Wii Zapper kullanarak da oynayabilirsiniz. Oyuna başlarken erkek veya kız karakterlerden İsa veya Kachi'den birini seçiyorsunuz. Karşınıza gelen robotları, düşmanları, çeşitli yapıları son derece eğlenceli bir sistemle yok edebilirsiniz. Bölümlerin sonunda yer alan Boss savaşları ise oldukça heyecan verici ve uzun.

Bu oyunun demosu İstanbul'daki Wii Sports Resort gösterimine de getirilmişti ve bizler de oynama imkanı edinmiştik. Oradaki oynayıpımızda edindiğimiz ortak görüş oyunun çok sürükleyici ve gaza getirci bir havaya sahip olmasıydı. Ayrıca grafikleri de oyunun yapım aşaması boyunca geliştirilmiş ve son halini almış, etkileyici görünüyordu. Saldırmak ve bir yandan gelen engeller karşısında korunmaya çalışmak, Sin & Punishment 2'de gerçekten denenmesi gereken bir tecrübe. Oyunun Japonya'da çıkan versiyonu Nintendo Wi-Fi Connection destekliyor. Online skor tahtaları bulunuyor.

Durmak bilmeyen bir aksiyona sahip, sürekli değişen ortam, Wiimote ve nunchuk'ın kombine uyumu ve leziz kontroller bu oyunun en büyük artısı. Doyumsuz bir aksiyon arayanlara bire bir! 2010 yılı içerisinde Avrupa'ya gelecek, sabırsızlıkla bekliyoruz!



NINTENDOCU
Ön İnceleme

- Çıkış: Belirsiz 2010
- Akıcı oynanış
- Rahat ve çok yönlü kontrol seçeneği
- Bol aksiyon
- Çoklu oynanış üzerinde yoğunlaşılmamış

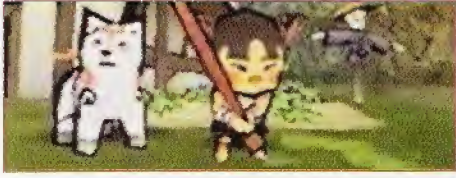


Ön Karar: Aksiyon dolu bu maceraya hazırız!

Beklenti Seviyesi:



Okamiden



Capcom'un Zelda esinlenmesi PS2 oyunu Okami özellikle boyama özelliği ile gerçekte Wii Remote'a uygundu. Ancak DS'e geleceğini duyunca daha da sevindik. Çünkü özellikle DS'in kalem ile boyama on kat daha güzel olacaktı. Okamiden'de Amaterasu yerine küçük bir kurt yavrusu olan Chibiterasu'yu yöneteceğiz. Sirtında ise rehberi Kuninushi olacak. Kuninushi Chibiterasu'ya düşmanlarını nasıl alt etmesi gerektiğini anlatırken zaman zaman da sırtından inerek bulmacaların çözümünde yardımcı olacak.

Kahramanımıza tıkladığımızda zaman donuyor ve çevremiz suluboya benzeri bir hale dönüşüyor. İşte bu aşamada kalemimiz devreye giriyor. Oyun boyunca bulacağımız farklı fırça teknikleri ile yola engeller çizebilir, yoldaki engelleri kaldırabilir, düşmanlarla dövüşebiliriz. Ancak tabii ki mürekkebimiz az olduğunda bu özelliği zamanını seçerek kullanmalıyız.

Demonun beğenmediğimiz tek özelliği kamera tekniği. Özellikle Chibiterasu dövüşe girdiğinde kamera hızla ona yaklaşıyor ve bazen bizim görüntümüzü kapatabiliyor.



Maceramızda pek çok karizmatik karakterle tanışmamız olası.



NINTENDO CU

Ön İnceleme

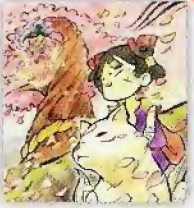
Çıkış: Belirsiz 2010

• Zevkli grafikler ve benzersiz sanatsal bir sunum

• DS'in kalem ile müthiş uyumluluk

• Geniş bir dünya

• Çıkış tarihi çok belirsiz



Ön Karar: Bu müthiş oyunu takibe devam edeceğiz.

Beklenti Seviyesi:



POKEPARK

Tür: Macera > Yayıncı: Nintendo > Wi-Fi: Yok > Multiplayer: Var > Oğuzhan Maraba

Poképark

Pikachu'nun Wii ekranlarına taşan macerası

Küçük, sarı, kırmızı yanaklı, biraz hiperaktif, duygularını genellikle karşındakinin çarparak ifade eden, söz konusu kendisi olunca insanları "sevenler" ve "nefret edenler" şeklinde ikiye bölen maskot kimdir? Tabii ki Pikachu. Pikachu bu sefer kendisinden hazzetmeyenlerin fikrini değiştirebilecek bir oyunun ana karakteri (neden acaba?). Kendisini sevdirmek isteyen sarı dostumuz, seri hayranlarının üç boyutlu oyun, klasik oynanışın dışında bir sistem ve aksiyonlu savaş isteklerini yerine getirmeye çalışıyor, aslında kendisinin elinde olmayan bir durum sebebiyle mecbur kalıyor da diyebiliriz. Pikachu hayatına mutlu mesut devam ederken, günün birinde Mew gelip ondan yardım ister, Pikachu, Poképark'a gidip oradaki sorunu çözmelidir. Böylelikle Pikachu'nun Poképark içindeki serüveni başlamış olur.

Pikachu, kendisiyle arkadaş olmaları için diğer pokémonları ikna etmek zorunda. Karşındakinin kendine yönelttiği sorulara doğru cevap vermeli, yeri geldiğinde onlarla yakalamaca oynayıp onları yakalamalı veya onlarla savaşarak kendi gücünü kanıtlamalı. Savaşlar genelde basit üç boyutlu platform oyunlarındaki boss savaşları gibi, ama eğer savaşlar gerçek zamanlı olsaydı nasıl olacıklarını aşağı yukarı gösterir nitelikte.

Bunun dışında adada oynayacağımız bazı mini oyunlar bulunuyor. Koşu yarışları, su

pokémonu seçip suda engelli yarış yapmak, dört pokémonun birbirini ringden atma mücadelesine katılmak, uçabilen bir pokémon ile havada hedef vurmak, ip kullanarak en uzağa atlamak bunlardan bazıları. Oyunda ilerledikçe hem sevdiğiniz birçok pokémon ile karşılaşarak arkadaş olabilirsiniz, hem de yeni ve ilginç mini oyunları oynayabilirsiniz.

N64'te Hey You Pikachu, NGC'de Pokémon Channel'dan sonra Pikachu bizi Wii'de de bırakmayacak gibi gözüküyor. Piyasadaki onlarca kalitesiz mini oyun toplamaları yerine Poképark Wii evinizdeki Pokémon seven, veya sizin sevdirmeye çalıştığınız küçük bireyler için oldukça iyi bir alternatif olabilir.



Poképark'ta Pikachu olarak boş durmak yok. Oyunda konuşmak ve arkadaş edinmek dışında bazı savaşlara da girmemiz gerekecek.



NINTENDO CU

Ön İnceleme

Çıkış: Bahar 2010

• İlginç mini oyunlar

• Platform havasında oynanış

• Ana karakter sadece Pikachu



Ön Karar: Pokémon sevenler için ilginç bir deneyim olabilir.

Beklenti Seviyesi:



Dementium 2

DS'in en korkunç oyunu daha da ürkütücü oldu!

Dementium: The Ward Avrupa'ya Amerika'da çıkışının neredeyse bir buçuk sene sonrasında gelebilmişti. Bu nedenle Avrupalı oyuncular tarafından pek bilinmeyen bir oyundu. Dementium 2, 2010'un hemen başlarında hem Amerika hem de Avrupa'da aynı anda çıkacak. Dementium 2 aslında ilk oyunun hikayesini devam ettirmiyor, yani ilk oyunu oynamamış olsanız da ikincisini gönül rahatlığı ile edinebilirsiniz.

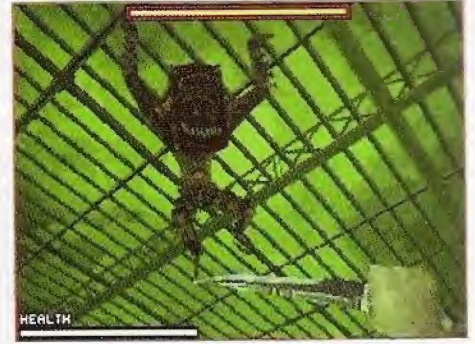
Dementium II'nin hemen başında bir hastanede uyanıyorsunuz ve hoparlörden bir ses bir beyin ameliyatı geçirdiğinizi ve birkaç gündür komada olduğunuzu söylüyor. Hastane koridorlarında dolaşırken zaman zaman bir değişim oluyor ve çevreniz cehennemden fırlamış gibi bir ortama dönüşüyor. Tabi bu esnada size saldıran yaratıklar da cabası.

Dementium her açıdan Silent Hill serisini andırıyor. Grafikleri DS için oldukça güzel ancak daha da güzel olan ses efektleri ve ürkütücü müzik. Tüm animasyonlar saniyede 60 frame çalışıyor. Yani bu oldukça yumuşak hareketler demek. DS'in stereo özellikleri ise özellikle bu oyun için yaratılmış gibi. Bu oyunu gece odanızda tek başınıza oynamanızı öneriyoruz.

DEMENTIUM II



Korkunç bir yaratık tarafından sürüklenerek götürülen bu kadının sonunu iyi görmüyoruz.



NINTENDOCU Ön İnceleme

- Çıkış: Belirsiz 2010
- Müthiş ses efektleri ve ürkütücü müzik
- Saniyede 60 kare animasyonlar
- Umarız Avrupa'ya zamanlı gelir



Ön Karar: DS'te az olan korku oyunlarının en iyisi gelmek üzere...

Beklenti Seviyesi:



GHOST TRICK

Tür: Macera > Yayımcı: Capcom > Wi-Fi: Yok > Multiplayer: Yok

Burak Berk

Ghost Trick

Phoenix Wright'in yaratıcılarından yeni bir oyun...

Oyunun hemen başında cinayet mekanındaki bisikleti kontrolümüz altına alabiliriz.

Oyunun ilk sahnesinde bir ceset olarak yolun ortasında yatıyoruz ve cinayetimin tek tanığını katilimizden kurtarmaya çalışıyoruz.



Karakterinizin sokağın ortasında ölmüş olarak oyuna başladığı bir oyun az bulunur - ki bu Ghost Trick'in ilk sahnesi. Ghost Trick Ace Attorney serilerinin arkasındaki beyin Shu Takumi'nin eseri. Oyunun ana karakteri Sissel oyunun hemen başında bir katil tarafından öldürülür ve hemen oracıkta bir hayalet olarak geri döner. Katil cinayete şahit olan bir kızı öldürecekken ona engel olmamız gerekmektedir ve böylece maceramız başlar.

Sissel'in hayaleti olarak nesneleri hareket ettirebilir ya da nesnelere sahip olup onları çalıştırabiliriz. Örnek olarak oyunun hemen başında yakındaki bisikleti kontrolümüze alıp kornasını çalabilir ve katili şaşırtarak kızı kurtarabiliriz.

Takumi'nin en tanındığı özelliği karakterler arasındaki diyalog ve iletişim olduğuna göre bu oyunun da oldukça güzel olacağını bekliyoruz. Gözlem altında...

NINTENDOCU Ön İnceleme

- Çıkış: Belirsiz 2010
- Shu Takumi faktörü
- Benzersiz bir senaryo
- Stilize grafikler
- DS özelliklerini tam olarak kullanacak mı?



Ön Karar: Bizce çıkınca Ace Attorney serileri kadar ünlü olacak.

Beklenti Seviyesi:



İncelemeler

46 The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Yeni Zelda Wii gelene kadar bir oyalama olduğunu düşünüyorsanız çok yanılıyorsunuz.



58 Muramasa The Demon Blade
Sanat ve oyunun birleştiği noktada duran müthiş bir 2D aksiyon oyunu.



54 Style Boutique
Stilinizi bulmaya hazır mısınız?



İçindekiler

- 41 New Super Mario Bros Wii**
Gelmiş geçmiş en iyi platform oyunu olmaya aday yeni Mario macerasında bir değil, iki değil tam dört kişi aynı anda oynayabiliyoruz.
 - 44 A Boy And His Blob**
Uzun süredir gördüğümüz en güzel yeniden yapılmış Wii ekranlarında.
 - 48 Professor Layton and Pandora's Box**
Layton'ın yeni macerası yüzlerce bulmaca, ilginç karakterler ve daha garip bir macera ile geri dönüyor.
 - 50 Wii Fit Plus**
Henüz yeterince zayıflamadınız! Daha da zayıflamalısınız!
 - 52 Dead Space Extraction**
Bilim kurgu ve korku janrlarını birleştiren nadir bulunan bir oyun türü. Kaçmaz!
 - 53 FIFA 10**
Rooney'nin çenesi bu kadar köşeli miydi? Fıfa'nın Wii'deki karikatür tarzı görmeye değer.
 - 56 Drawn to Life Wii**
Eğer oyunun herşeyi biz çizecek idiysek, ey THQ sen ne yaptın?
 - 57 Mario & Sonic at the Winter Olympic Games**
Geçtiğimiz sayı Wii'sini incelediğimiz oyunun yoğun istek üzerine DS versiyonu da dergimizde yer alıyor.
-
- 60 Smackdown vs Raw 2010**
Çılgın güreş hareketleri ve ucuz senaryoların birleştiği ilginç bir aksiyon oyunu.
 - 62 Pokemon Mystery Dungeon 3: Explorers of Sky**
Keşfetmediğimiz yer kalmadı. Şimdi de gökyüzündeyiz.
- Kısa İncelemeler**
- 64 Resident Evil: Darkside Chronicles**
 - Need for Speed Nitro**
 - 65 Rabbids Go Home**
C.O.P. The Recruit
 - 66 Women's Murder Club: Games of Passion**
Toy Story Mania
- Download**
- 67 Super Star Wars Trilogy**
Asphalt 4

New Super Mario Bros Wii



New SUPER MARIO BROS.™ Wii

Dört kişi ekran karşısında çılgın bir eğlenceye hazır olun!

Geçen yılın E3 Nintendo gösteriminde adeta "gümbürtüye giden" bir oyundu NSMB Wii. Senelerdir bütün oyunseverlerin ezberine bildiği Mario oyun tarzının dört kişi tarafından sahnede gösterilmesi ne olumlu, ne de olumsuz bir etki yaratmıştı. Durum Nintendo'nun hatasını kabul edilip gösteri hakkında açıklama yapmasına kadar gitti. NSMB DS'in üzerinde birkaç oynama yapılarak hayranların önüne sıradan bir oyun sürüleceği düşüncesi iyice yaygınlaştı, ancak daha sonra oyunun çıkışına kadar belli aralıklarla yapılan açıklamalar, oyunun merakla beklenmesine neden oldu. Haber üstüne haber, tartışma üstüne tartışma ve bitmek bilmeyen satış rakamı tahminlerinden sonra, Mario ekranlarda hoplayıp zıplamak için bir kez daha Wii'ye teşrif edebildi.

Mario oyunlarının büyük çoğunluğunda olduğu gibi, zavallı prenses yine kaçarılır. İşin güzel tarafı, Peach'i kaçıranlar Bowser'ın bir süredir göremediğimiz çocukları. İlk olarak Super Mario Bros. 3 oynarken karşılaştığımız, haklarında pek fazla şey öğrenemediğimiz yedi afacan tosağanın (Bowser Jr. ile birlikte sekiz ediyorlar) tekrar karşımıza çıkması gerçekten çok güzel, çünkü oyuna ayrı bir renk katıyorlar.

Kendileriyle ilgili daha çok şey öğrenebilseydik iyi olurdu, ancak Mario oyunlarındaki hikâye kılığı (Mario RPG oyunları hariç) geleneği bu oyunda da devam ediyor. Geleneğe artık alışıldığı ve Mario oyunları olduğu gibi kabul edildiği için ses etmiyorum, en azından afacan tosağalara oyunda yer verilmesi bile kâdirdir.

Super Mario Bros. 3'den bahsetmişken, Super Mario World ve onun NSMBW için büyük ilham kaynağı olduğunu söyleyebiliriz. Dünyalarda bölümden bölüme gitmek için haritayı kullanıyorsunuz. Harita üzerinde ilgilenebileceğiniz bazı ekstra şeyler var, SMB3'deki mantar evleri gibi. İhtiyacınız olduğunda girip mini oyunlar oynayarak ekstra can veya eşya kazanabilirsiniz. Kazandığınız eşyaları bölümlere girmeden önce haritadayken kullanabilme hakkınız da var. Harita üzerinde bölümleri belli sırayla oynamanıza gerek kalmadan gezinebileceğiniz bazı farklı yollar, denk gelip savaşabileceğiniz gezici düşmanlar, hayaletli evler bulunmakla beraber, bazı bölümlerin de alternatif çıkışları bulunuyor. Harita üzerinde bulabileceğiniz tuşlara belli bölümlerin yapısını değiştirmek için kullanılabiliyor. Sadece SMW ve SMB3 değil, üç boyutlu Mario

Bowser başımıza tek başına yetmiyormuş gibi şimdi bir de Bowser Jr ve kardeşleri sahneye çıktı!



oyunlarında bulunan özelliklerden de alıntılar yapılmış. Havadayken hızlıca yere oturarak blok kırabilme, üçlü zıplama yapabilme, duvardan duvara zıplayabilme (aslında bu iki boyutlu oyunlarda da vardı, ancak hareketin yapılabilme sebebi oyunun yapısından kaynaklanıyordu) alıntılara örnek gösterilebilir. Mario'nun yapabildiği hareketlerin arasında zor olan hareket varsa, o da

Wiimote'u sallayarak yapılması gereken hareketler. Blokları tutup fırlatmak için 1 tuşuna bastıktan sonra Wiimote'un sallanması gerekli. Mario'nun etrafında dönmesi için de Wiimote'un hareket algılama

özelligi kullanılıyor. Oyunu akıcı bir şekilde, düzgünce oynarken aniden iki kolunuzu birden sallamanız gerekince hoş şeyler olmayabiliyor. Eğer alışabilirsiniz, bu sıkıntının üstesinden rahatlıkla gelebilirsiniz, ama alışmanız uzun sürebilir. Hareket edebilen özel bir platformda ve yeni bir özel gücü kullanırken de Wiimote sallamanız gerekecek, ancak onlar oyunun akışında yapılması daha kolay olan hareketler.

Özel güçler olmadan Mario oyunlarından aynı zevk sanırım alınamazdı. Bilindik Mario güçleri olan mantar, çiçek ve yıldızın yanında, NSMB DS versiyonundan mini mantar da bulunuyor. Bu oyuna özel güçlerse buz çiçeği, penguen kostümü ve pervaneli şapka. Buz çiçeği, attığınız buzlar sayesinde düşmanları buz kütlelerine çevirmenizi sağlıyor, böylece onları

fırlatıp onlardan kurtulmanız mümkün, hatta bu şekilde iskelet kaplumbağalar (Dry Bones) bile dert olmaktan çıkıyor. Bazen donmuş düşmanlarınızı normalde ulaşamayacağınız yerlere zıplayabilmek için kullanmanız da gerekebiliyor. Her buz kütesini kaldırıp fırlatmadan önce iki kere düşünmelisiniz. Hayvan kılıfına girmeyi sevdiğini sandığımız Mario (kurbağa, rakun, arı vb.) şimdi de penguen olarak boy gösteriyor. Buz çiçeğinin bir üst versiyonu olarak düşünebileceğiniz penguen kostümü, buz atabilmenin yanı sıra buzda kaymayı engelliyor, çok daha iyi yüzebilmeyi sağlıyor ve bazen çok işe yarayabilecek bir kayma hareketini yaptırabiliyor. Sizi göklere çıkaran pervaneli şapkaysa yetişemediğiniz yerlere çıkmak veya zorlandığınız bir bölümü havadan geçebilmek için işinize yarayabilir, ancak şapka sizi sürekli olarak uçurmuyor, havaya çıktığınızda yavaş yavaş yere doğru süzülürsünüz. Yardımı dokunabilecek şeylerden benim favorim sevimli dinozor Yoshi. Bu oyunda maalesef çok fazla işlev sahibi değiller, yine de o şirin şeylerle atlayıp zıplamanın eğlencesi bir başka.

Bölüm tasarımları eski Mario oyunlarına kafa tutabilecek nitelikte hazırlanmış. Bölümlerin her biri ilgi çekici, oynayanı sıkmayan, aksine en sinir bozucu bölüm bitirdiğinde bile kendini tekrar oynattırarak yapıdalar. Yıldızlı paralar da bölümleri tekrar oynamak için sebeplerden biri. Bölüm içinde en olmadık yerlere serpiştirildikleri için çoğu kez tamamını bölümü ilk oynayıp alınamayacaksınız. Biriktirdiğiniz yıldızlı paralar birbirinden güzel oynanış videoları izlemek için kullanılabiliyor. Eğer bütün paraları toplarsanız, oyunun size hoş bir sürprizi var, bütün paraları mutlaka toplamaya bakın. Oyun zor, fakat Japon SMB2 (batıda Lost Levels olarak bilinir, ancak o oyun gerçek SMB2 oyunudur) kadar değil, zorluk SMB3 seviyesinde. Türlü sebeplerden öleceksiniz, ancak hiçbir oyunun yüzünden olmayacak, tamamen kendi hatanız yüzünden can kaybedeceksiniz. Böyle hataları sıkça yapacaksınız, endişelenmeyin, oyun 1-up açısından zengin. Başlarda oyun kolay gibi gözükse de ilerledikçe 1-up bolluğuna sevineceksiniz.

Saatlerce oynadığınız oyunda, saçma sapan bir yerde takılıp kalmaktan daha kötü şey yoktur. Öyle bir yer vardır ki, ne yaparsanız yapın, hangi hareketi denerseniz deneyin, herkes geçebilse de siz geçemezsiniz ya, işte NSMB Wii'nin buna da bir çaresi var. Eğer aynı bölümde birçok kez ölürseniz, Super Guide modunu açma hakkını elde ediyorsunuz. İsteğe bağlı olarak aktive ettikten sonra, oyunun kontrol ettiği Luigi bölümü sizin yerinize bitiriyor, bitirdikten sonra da bölümü tekrar oynayarak oynamak istemediğinizi soruyor. Tekrar oynamak istemezseniz bölümü geçmiş sayılıyorsunuz. Luigi bölümü yıldızlı paraları almadan bitirdiği için, çoğu oyuncu bölümün nasıl yapılacağını gördükten sonra hemen tekrar denemese de bir süre sonra yıldızlı paraları almak için bölüme geri dönecektir. Super Guide sistemi oyun oynamaya yeni başlamış insanlar, zorluk sebebiyle oynayamayan çocuklar ve "o yeri" geçemeyenler için çok iyi bir sistem.

Tek kişi oynamaktansa yeniliğin tadını çıkarmayı yeğleyenler dört kişiye kadar çoklu oyuncu desteğinden faydalanabilirler. Bölümler yine aynı bölümler olduğu halde, özellikle dört kişiyle birden oyunu oynamak gerçekten çok başka. Birbirinizi tutup fırlatabilecek, taşıyabilecek, kafasına zıplayabilecek, ona lazım olacak gücü ondan önce alabileceksiniz.



Destek mi köstek mi olacağınız tamamen size bağlı. Az önce yıldızlı parayı almasına yardım ettiğiniz arkadaşınız biraz sonra sizin yüzünüzden kendisini uçurumun dibinde bulabilir. Biri öldüğünde, baloncuk içinde geri dönüyor ve diğer oyuncuların biri o baloncukçu patlatana kadar baloncuk içinde bekliyor. Dört kişilik modun sunacağı saatler süren eğlencenin tek eksisi, arkadaşlarınız yüzünden oyunun burununuzdan gelebilecek olması. Keşke online çok oyunculu mod olsaydı da, arkadaşlarınızı kendinizi tehlikeye atmadan sinir edebilirsiniz.

New Super Mario Bros. Wii'nin ekran karşısında size sunacağı eğlenceyi yakınlarda çıkmış oyunların büyük çoğunluğunda bulamazsınız. Klasik Mario eğlencesinin her oyunundan bir şeyler kapmış ve bunu evinizdeki insanlarla beraber paylaşabilme imkanı verip civil civil grafikler, kulağa hoş gelen seslerle harmanlamış olan NSMB Wii, Mario hayranlarını SMG2 çıkana kadar idare etmekle kalmaz, her yaştan, her kesimden oyuncuyu da ekran karşısına çekmeyi başarabilir. Darısı SMG2'nin başına.

New Super Mario Bros. Wii birbirinden çok farklı pek çok tarzda dünya tasarımına sahip ve bu dünyalar hem birbirini tekrar etmediği gibi hem de her biri ayrı bir oyun türü yansıtır. Bulutlarla kapalı ve biz yürüdükçe açılan dağ dünyası, karanlık ve sadece ışıkla aydınlatılan yeraltı nehri, buz dünyası, fışkıran kumların ve farklı yaratıkların olduğu göl dünyası bunlardan sadece birkaçı.



Mario'nun yeni kıyafetleri; penguen Mario, buz topu kıyafeti ve pırpırlı şapka.



NINTENDOCU Karar Vakti

- 4 Dört kişilik Mario eğlencesi
- 4 DS versiyonu gibi kolay değil
- 4 Super Guide
- 4 Online yok
- 4 Wiimote ile yapılan hareketler sıkıntılı olabilir



Son Karar: Kesinlikle bir Wii ve Mario klasiği...

93%

A Boy and His Blob

Bildiğiniz bütün uzaylı hikâyelerini unutun!

18 yıllık oyun olan A Boy and His Blob'un bu yeniden yapımında bir uzaylı ve bir çocuk müthiş bir dostluk kuruyorlar ve heyecanlı bir maceraya atılıyorlar.

Elinizde gamepad ile sabahdan akşama kadar televizyon başında oyalandığınız o eski günleri unutan sanırım yoktur. O günleri unutulmaz kılan şeyler, sürükleyiciliğinden, neşeli oluşundan veya zorluğundan dolayı aynı yeri belki yüzüncü kez oynatan çeşitli oyunlardır. Her birinin sizde farklı anısı olan o oyunlar için bazıları günümüzde bile devam veya yeniden yapım bekler. Kimi zaman beklenen olur, ancak sonuç hüsrarla biter, ilk hali oynamaya devam ederek nostalji yapılmaya devam edilir, yeni oyunculara da "bak eskiden bunlar vardı" diye övüle övüle anlatılır, dinleyen kişide anlatanın coşkusunun onda biri bile oluşmaz. Türkiye'de bilenini pek bulamadığım A Boy and His Blob, eski oyuncu olsanız bile klasik halinin üzerinde konuştuğumuzda ilginizi çekebileceğimi sanmadığım bir oyun. Basitçe tarif edecek olursak, yanınızda şekilden şekle girebilen bir yardımcıyla bulmacalı bölümleri bitirmeye çalışıyorsunuz. Wii için çıkarılan hali ise bir yeniden yapım değil, uyarılama, hatta yakın zamanda görebileceğiniz (her alanda) en iyi uyarlamalardan bir tanesi.

Blobolina gezegenini kötü imparatorдан kurtarmak için son umut olan Blob (orijinalinde Blobert) yardım bulmak için kendi gezegeninden kaçır. Bu arada, yakınlarla bir meteorun düştüğünü fark eden çocuk yatağından kalkar ve olay yerine gitmeye çalışır. Gittiğinde karşısına çıkan şey beyaz, sevimli mi sevimli bir uzaylı olan Blob'dan başkası değildir. Hikâye bu kadar, aslında biri size anlatmazsa gezegenin isminden ve kötü imparatorдан bile haberinizi almıyor, çünkü oyunda hikâye anlatımı yok. Başında olmadığı gibi devamında da olmayacak. Hikâye dinlemekten ve ara video izlemekten hoşlananlar için kötü, her şeyi kendisi anlamak isteyenler için iyi bir durum. İlk anlayacağınız şey, Blob sizin tek dostunuz, siz ne isterseniz onu yapıyor, ayrıca çok uysal ve sizi pek seven bir karakter.

Bulmaca ve platform türünün iç içe geçtiği oyun, uzunluk açısından tatmin edici. Dört ana bölümün her birinin onar ara bölümü var.

Bölümlerin yarısı çocuğun gezegeninde, yarısıysa Blobolina gezegeninde geçiyor. Her bölümde gizlenmiş üç adet sandığı bulursanız (bu işlem de oyun süresini uzatan etkenlerden), bonus bölümler açabiliyorsunuz. Oyun bonus bölümlerle birlikte toplam seksen bölümden oluşuyor. Oyun boyunca kimin kime yardım ettiği belli değil. Hikâyeye göre Blob'a yardım eden çocuğun oyun içinde yapabildiği neredeyse hiçbir şey yok. Çocuğun yanında bulunan şekerlemeler sayesinde Blob şekilden şekle girerek engelleri aşmanızı sağlıyor. Merdiven olup yukarı çıkarabilme, delik açıp düşmanları aşağı düşürebilme, paraşüt olup inişinizi yavaşlatabilme Blob'un yeteneklerinden birkaçı. Yine de dönüşümlerin tek işlevi yok, o nedenle ne yapacağınızı düşünüp öyle hareket etmelisiniz. Orijinalinde yanınızda sınırlı sayıda şekerleme varken, bu oyunda şekerleme stoklarınız tükenmiyor. Başınıza bir iş geldiği vakit yeniden başlayacağınız bölgelerin sayısı da bir hayli fazla.

Buna benzeyen birçok oyun oynamış deneyimli oyuncular için oyunun basit gelebileceğini söylemeliyim. Çocuğun gezegenindeki ilk iki ana bölüm çok kolay, diğer ikisi de kolay, ama ilk bölümler kadar değil. Bulmacalar iyi hazırlanmış, yeri geldiğinde sizi düşündürse de bir kere işi anladığınız zaman sıkıntı çekmiyorsunuz, ama bazen elinizde birçok dönüşüm imkânı olsa bile yapabileceğiniz şeyler sınırlı. Tam istediğiniz kıvama (zorluk ve bulmaca karmaşıklığı olarak) geldiğinde oyunun bittiğini fark etmek hoş bir şey değil. Sürekli düşünmeye itip oyunun temposunu daha da yavaşlatacak kadar zor bölümlerle donatıldığı takdirde oyuncular sıkılabileceğinden yapımcılar bu yola gitmiş olabilir.

Şiriliklerle dolu macerada Boss savaşları da birbirinden ilginç, ne yazık ki bölümün zevkini iyice almadan bitiyorlar. Bunun dışında oynanıştaki diğer önemli nokta Blob'un sizin peşinizden gelirken çektiği sıkıntılar. Arkada kaldığı zaman onu çağırmanız için bir tuş var, bastığınızda hemen size yetişiyor, kimi zaman



oynanarak geliyor veya bir yerde takılıp kalıyor. Takibi rahatça yapabilmesi için birkaç kere üst üste çağırmanız gerekebiliyor. Kendisinin dönüştürmeye çalıştığınızda, ona şekerleme atacağınız yeri doğru düzgün ayarlayamazsanız bulmacayı çözememeniz de cabası. O nedenle kontrollere iyi alışmalısınız.

İki boyutlu grafik konusunda harikalar yaratan A Boy and His Blob, birbirinden detaylı, renkli ve şirin diyarlarıyla gözlerinizi şenlendiriyor, oyun o kadar sevimli ki, çocuğa Blob'a sarılma komutu verebileceğiniz bir tuş bile var. Oynanış süresi bir hayli uzun tutulmuş. Kolay olsa da eğlenceli oynanışıyla bulmaca ve platform türünün güzelce harmanlandığı bir klasiğin yeniden yorumlanmış hali olan bu oyunu mutlaka arşivlerinizde bulundurun.



NINTENDO
Karar Vakti

- ☑ Göze hitap eden grafikler
- ☑ Blob ile bulmaca çözmek
- ☑ Kolay gelebilir



Son Karar: Bu yeniden yorumlama oyunu arşivlerinizde bulundurun.

82%

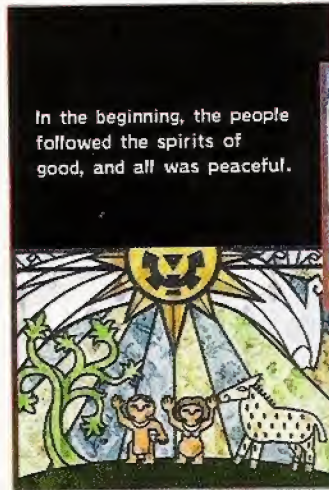


The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Bu kesinlikle kaçırmamanız gereken bir tren!

Herkese Wii için Zelda oyunu beklediği bir zamanda DS için duyurulmuş olan Spirit Tracks, serinin hayranları arasında bitmek bilmeyen tartışmalara sebep olmuştu. Önceki DS oyunu kolay ve fazla özlenilmiş bulan çoğu hayran Zelda Wii'nin yapımı gecikeceği için ortaya oyuncuları oyalamak için yapılacak bir Zelda sürüleceğini düşünüyordu. Phantom Hourglass'ı yenilikçi bulmuş olan kesim, bu fikre karşı çıkıyor, cel-shade tarzı grafikleri olan, dokunmatik ekran kontrollerine sahip yeni bir Zelda'nın oldukça iyi olabileceğini düşünüyorlardı. Çıkış tarihi yaklaştıkça gelen bilgilerle beraber, Spirit Tracks ne kadar iyi olduğunu göstermiş olsa da, son durum yine oynanıştan alınacak zevke göre belli olacak. Acaba Link'in raylardaki macerası bekleneni veriyor mu, yoksa Phantom Hourglass oyunundan sonra bir arpa boyu yol bile gidilememiş mi?

Çok eskiden, halk mutlu mesut yaşarken şeytani bir kral tarafından zulme uğramaya başladılar. Kötülüğe karşı yapacak hiçbir şeyi olmayan halk, iyi ruhların gelmesini bekledi. Dökülen kanlardan sonra nihayet gelebilen iyi ruhlar, kötülüğe karşı mücadele ettiler, onu yok edemediler fakat yerin altına hapsedip yeryüzünü sardılar, kilit olarak da bir kule diktiler. Bu olaydan yıllar sonra, trenle seyahatin en önemli şey haline geldiği ülkede, Link'in tren kullanabilmek için Prenses Zelda'nın elinden sertifikasını alması gerektiği gün gelmiştir. Heyecanla saraya giden Link, sertifikasını Zelda'dan aldıktan sonra Zelda kendisinden



Spirit Tracks'in hikayesi oyunun hemen başında çok güzel grafikler eşliğinde oldukça ayrıntılı anlatılıyor. Tabiki iyi ve kötü arasındaki savaş ve gizemli kuleler hikayemizden eksik değil...



Tüm Zelda oyunlarında olduğu gibi onlarca farklı kişi ile tanışıp onlara yardımcı olmaya hazır olun.





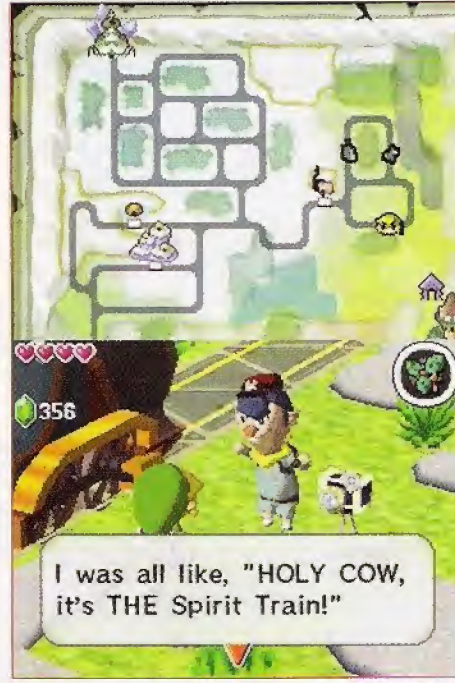
Tren raylarının güvenli yer olduğunu düşünen oyuncular oldukça yanılıyor.



Link'in ünlü pan flütünü çaldığımız bir mini oyun.



Ara animasyonlar iki ekranı birden kullanarak daha geniş bir animasyon alanı yaratıyor.



gizlice odasına gelmesini ister. Link odaya gittiğinde rayların birer birer yok olduğunu, bu nedenle Zelda'nın kuleye gitmesi gerektiğini öğrenir. Saraydan gizlice çıkan prenses, kuleye giderken kötülük kahramanlarımızı bulur. Zelda'nın bedeni kötüler tarafından alıkonulmuştur. Kahramanlarımız, hem kaybolan rayları yeniden oluşturmak, hem de kötülüğün Zelda'nın bedenini kullanarak yeryüzüne çıkmasını engellemek zorundadırlar.

Derin ve karmaşık bir senaryoya sahip olmasa da, Spirit Tracks'in senaryosu gayet iyi yazılmış durumda. Etrafına neşe saçan oyunda eski Zelda oyunlarına yapılan göndermelere de rastlamak mümkün olabiliyor. Zelda bu sefer sadece kurtarılmayı bekleyen bir prenses değil, neredeyse ana karakter olmuş. Suskun, sessiz Link'in yanında çenesini bir türlü kapatmayan Zelda, önceki oyunlardaki o kasvetli prenses havasını yıkmış durumda. Böylece oyunun etrafa saçtığı neşe de artmış oluyor.

Önceki oyun Phantom Hourglass gibi bu oyun da neredeyse tamamen dokunmatik ekranlı kontrol içeriyor. DS tuşları ise sadece belirli işlevleri olan menü kısayolları, hangi elinizi kullanıyorsanız ona göre sağ veya sol taraftaki tuşları kullanıyorsunuz. Dokunmatik ekranda Link'i yönetmek için gitmesini istediğiniz yere dokunmanız yeterli. Çift tıklatma ile yuvarlanabiliyorsunuz, bu düşmanlarınızdan kurtulabilmenize yarıyor, ancak bazen hızlıca kaçayım diye yanlış bir iş yapabiliyorsunuz. Saldırmak için ise düşmanın üstüne dokunabilir, veya onu kesermiş gibi üstüne bir çizik atabilirsiniz. Link'in unutulmaz dönen saldırısı içinse etrafınızda bir daire çizmeniz yeterli. Yanınıza aldığınız eşyaları yukarıdaki simgeye tıklararak veya omuz tuşlarını kullanarak kullanıma açabilirsiniz. Etrafı araştırmak istediğiniz zaman, bakmak istediğiniz şeyi dokunmanız işinizi görecektir. Genel anlamda, dokunmatik ekranlı kontroller çok iyi, ancak ilk kez deneyen-

deneyenler alışamayabiliyor. Alıştığınız zaman bu metodu çok seveceksiniz, özellikle Link'in eşyalarını dokunmatik ekranla kullanmak gerçekten çok zevkli.

Başta yeşil tuniğiniz, kılıç ve kalkanınızdan başka yardımcınız olmayan Zelda oyunlarında, ilerledikçe yeni ve birbirinden ilginç eşyalar bulabiliyorsunuz, bu eşyalar zindanlarda sizin daha rahat gezebilmenizi ve bulmacaları çözebilmenizi sağlıyor. Bildik temel Zelda oyunu eşyalarının yanında, her oyunda bulunan farklı ve ilginç eşyalar da bulunmakta. Bu eşyalar DS'in özelliklerini iyi kullanıyorlar. Mesela, rüzgâr çıkardığınız bir eşyanız var. Rüzgârı çıkarmak için bir tuşa basmak yerine, DS mikrofonuna üflüyorsunuz ve rüzgâr çıkmış oluyor. Bahsetmeden edemeyeceğim bir diğer yeni eşya ise kırbaç. Kırmızı bir yılan şeklindeki kırbaç ile bir yerlere tutunabilir veya düşmanları uzaktan evire çevire dövebilirsiniz. Her Zelda'da olduğu gibi bunların dışında da daha birçok ilginç ve kullanması zevkli eşyalarınız olacak.

Ocarina, Wind Waker ve kurt olup ulumaktan sonra Spirit Tracks oynarken yeni bir üflemler çalgımız olacak, adı Spirit Flute. Yine DS mikrofonu kullanarak çaldığımız çalgımız, oyun boyunca yanımızda bulunan en önemli eşyalardan biri. Fakat DS mikrofonu yüzünden bu önemli eşyayı kullanmak bazen sinirlerinizi bozabilir. Bir yandan dokunmatik ekranla istediğimiz kısma getirip diğer yandan doğru melodiyi üflemenin rahatlığı tamamen DS modelinize ve mikrofonun hassaslığına bağlı. Çok hassas mikrofonlar oyunu dış mekânlarda oynamanıza imkân vermeyebiliyor. Hal böyle olunca da oyunun bir "taşınabilir konsol oyunu" olmuş olmasının pek bir anlamı kalmıyor. Gerçi ülkemizde onlarca DS sahibi olmasına rağmen dışarıda kimsenin elinde görülüyor, orası ayrı. Bedeni kötülerin elinde olsa da ruhu sizle olan Zelda, dış dünya ile çok fazla etkileşime geçemiyor. Oyunun bazı bölgelerinde, önceki oyundan hatırlayacağınız Phantom adlı büyük zırhlı yaratıklara rastlayacaksınız. Bunlara hasar verebildiğiniz takdirde, içindeki ruh gidecek ve boş kalan zırhın içine Zelda'nın ruhu girebilecek, böylece Zelda'nın Link'e daha çok yardımcı dokunabilecek. Zırh içine giren Zelda kazıklı zeminlerden yürüyebiliyor, ateş üstünden yürüyebiliyor ve düşmanları haklayabiliyor. Dayanamadığı tek şey fareler. Zelda, fare gördüğünde korkudan donakalıyor. Normal zırhtan farklı olarak başka zırhlar da ele geçirebiliyorsunuz, bunlar işinize yarayabilecek bazı yetenekler sağlıyorlar. Zelda'nın size yardım etmesi için ona gideceği yolu çiziyorsunuz, o da verdiğiniz komuta uyuyor. Bazen Zelda'nın yapay zekâsı sizi çileden çıkarabilir, önceden uyarılmış olayım.

Zindanların genel düzeni, A Link to the Past kadar güzel olmasa da çoğu Zelda oyununa göre iyi hazırlanmış. Bulmacalar bir hayli güzel, ancak en zevkli bulmacalar Link ve Zelda'nın beraber çözdüğü bulmacalar. Bunlardan aldığınız zevki Link ile tek başına oynarken alamıyorsunuz, tek başınayken basit bir iş yapıyormuşsunuz gibi gelebilir. Zindan sonundaki Boss savaşları hoş olmuş, ancak Boss savaşlarının pek azında zorlanacaksınız, maalesef zor Boss sayısı az.

Raylarla kaplı haritanızda gitmek istediğiniz her yere Link'in kullandığı trenle gitmek zorundasınız. Önceki taşıtlarınızdan daha işlevli olan trenin yolunu dokunmatik ekran yardımıyla haritadan çiziyoruz. Tren gitmeye başladıktan sonra trenin hızını kontrol edebilirsiniz. Hızlı, normal, durma ve geri hareket etme seçenekleriniz var. Tren makaslara

geldiğindeyse ne tarafa gidebileceğinizi seçiyorsunuz. Seyahat ederken raylara dikkat etmelisiniz, sizi raydan çıkarmak isteyen canavarlar, çiftlik hayvanları ve haydutlar mevcut. Bunlardan kurtulmanın çeşitli yolları var. İki trenin düdüğü. İstedığınız zaman dokunmatik ekran-daki kolu çekerek trenin düdüğünü öttürebiliyorsunuz. Diğer seçeneğiniz ise trenin topu. Saldırmak istediğiniz düşmanın üzerine tıklayın yeter, top atışı hedefi vuracaktır. Arka arkaya birkaç atış yapmanız gerektiğinde hedefi şaşmamaya bakın, yoksa düşman hızlıysa olan size olabilir. Oyunda ilerledikçe, treninizin üzerinde çeşitli değişiklikler yapabilirsiniz.

Seyahat etmek için kullanmanız gereken rayların çoğu haritanızda başlangıçta olmayacak. Spirit Temple içindeki haritaları buldukça, raylar tekrardan oluşacak. Gerekli yollara sahip olduğunuzda insanlar Link'e isteklerde bulunmaya başlayacaklar. Yolcu taşımacılığına veya onlar için eşya aramaya başlayacaksınız. Bu yan görevleri tamamladıkça yeni yollara sahip olabilirsiniz. Bunlardan bazıları kestirme yol olarak kullanılabilir, bazılarıysa yeni yan görevler açabilir. İnsan taşırken, sizden güvenli bir yolculuk bekledikleri için bazı kurallara uymak zorundasınız. Hasar aldığınızda, ani frenlerde ve uyarı tabelalarına uymadığınız takdirde yolcunuz size sinirlenebiliyor. Zor olmayan bu kurallara uyarak yolcunuzla keyifli bir tren yolculuğu geçirebilirsiniz. Tren ile ilgili

söyleyebileceğim tek negatif şey, sürekli aynı yollarda trenin içinde bir yerden diğer yere gitmeyi beklemekten sıkılabilecek olmanız. Eğer aynı şeyleri sürekli yapmaktan yorulabilen biriyeniz, tren sizin için bir süre sonra hoşlanabileceğiniz özelliklerden biri olmaktan çıkıp oyunun en can sıkıcı noktası haline alabilir.

Spirit Tracks, Phantom Hourglass ile grafiksel olarak çok yakın olmasına karşın, ara sahnelerde iyileştirilmiş grafikler göze çarpıyor. Karakterler arasındaki diyaloglar da es geçilebilecek cinsten değil, oldukça eğlenceli. Karakterler biraz daha kişilik sahibi olmuş bir şekilde karşımıza çıkıyorlar, bu da gelecek oyunlar için iyiye işaret. Müzikler ise tek kelimeyle harika. DS'in hoparlörlerini kullanmak yerine mutlaka bir kulaklık alın. Oyundan alacağınız zevk ikiye katlanacaktır. Özellikle treni kullandığınız zaman çalan müzik beyninize işleyecek.

The Legend of Zelda: Spirit Tracks, sadece hayranlarını tatmin edebilecek bir oyun olmakla kalmayıp, esprili diyaloglarıyla ve her zamanki gibi mükemmel atmosferi ile her yaştan ve her kesimden oyuncuyu sevindirebilecek bir oyun olmuş. Hatta birçok yönden Ocarina of Time'dan iyi olduğunu bile söyleyebilirim. Hayranlarının zaten kaçırılmayacağı kesin, onların dışında kalan oyuncular da hala Zelda serisine başlamamışlarsa Spirit Tracks seriyi sevebilmek için oynanabilecek oyunlardan biri. Kesinlikle denemeden geçilmemeli.



Süpriz! Bu ekran görüntüsünü kullanıp kullanmamak konusunda çok düşündük ve kullanmaya karar verdik. Ama işte onu bu oyunda yok zannettiğiniz değil mi?



NINTENDOCU
Karar Vakti

- ★ Zelda'yı kontrol edebilme
- ★ Harika müzikler
- ★ DS özelliklerinin kullanımı
- ★ Sürekli trene binmekten sıkılabiliyorsunuz



Son Karar: Tam anlamıyla kaçırılmayacak bir Zelda klasigi!

95%



P.L. AND PANDORA'S BOX

Tür: Bulmaca > Yapımcı: Level-5 > Yayıncı: Nintendo > Wi-Fi: Var > Multiplayer: Yok



Professor Layton and Pandora's Box

Profesör ve Luke ile bir tren gezisine ne dersiniz?

Oynanabilirliği tamamen size bağlı, grafikleri ve sesleri birbirini tamamlayan, senaryosu polisiye roman gibi, karakterleri de birbirinden matrak oyunlara rastlamanın güçleştiği şu günlerde ihtiyacınızı karşılayabilecek bir seri Professor Layton. Kendisi kibar sesiyle, tepesindeki şapkasıyla ve üstün zekâsıyla ilk oyunu Professor Layton and the Curious Village ile DSlerimizde yer edinmeyi başarmış, hatta hafızalara kazınmıştı. Dünya çapında milyonlar satan seri, Japonya'da dördüncü oyununa hazırlanırken batılılar da ikincinin bir an önce çıkmasını umarak sabırsızlıkla bekliyorlardı. Meraklı bekleyiş içindeki bütün batılılar çay molalarına son versinler, çünkü Layton'ın ikinci macerası iki ekranlı mucizeye batı için de uğramış bulunuyor.

Açıldığı takdirde herkesi öldürdüğü söylenen esrarengiz bir kutu, uzun uğraşlar sonucunda Layton'ın hocası Andrew Schrader'a geçer. Kutuyu eline geçiren Schrader, durumu Layton'a anlatarak onu yanına çağırır. Layton, Schrader'ın evine vardığında, hocasını ölü bulur, kutu ise kaybolmuştur. Olayı çözmek isteyen Layton, hocasından kalan ve ölümünün ardında yatan nedenin öğrenilmesini sağlayabilecek tek şeyin bir tren bileti olduğunu

fark eder ve bileti alarak hayatında daha önce hiç çıkmadığı bir tren yolculuğuna çıkacaktır. Lüks trende başlayan yolculukta, ilk durağa vardktan sonra her şey yavaş yavaş gün yüzüne çıkmaya başlayacaktır. İlk oyunu oynayanlar, senaryonun biraz daha gizemli olduğunu fark edeceklerdir. Senaryo derinleşmesi hem Layton'ın zeki kişiliğini öne çıkarmış, hem de hikâyede sırada ne olacağının tahmin edilmesini zorlaştırmış durumda.

Oynanışın temelinde değişen hiçbir şey yok, yine etrafta dolanıp insanlardan çeşitli bilgiler toplamaya çalışacaksınız. Tamamen Stylus kullandığınız oyunda etrafla etkileşime geçmek için bir tıklayış yeterli, bir yerden diğer yere geçmek için de hareket etmek istediğinizi belirtip gideceğiniz yönü seçiyorsunuz. Her yeri dolaşıp bilgi toplamak çok önemli, istediğiniz şey öyle bir anda karşınıza çıkmıyor. Ekranda ne görürseniz etkileşime girip giremeyeceğinizi kontrol etmeniz gerekebiliyor, duvardan çöp kovalarına, yeşilliklerden yerdeki taşlara kadar etraflı araştırmalısınız, belki bunlardan birinde ihtiyacınız olan şeyi bulabilirsiniz. Eğer insan bulursanız, kendilerinden istediğiniz bilgiyi almanız pek kolay olmuyor, çünkü oyun işte tam bu noktada başlıyor, yani bir bulmacayla



Grafikler tıpkı ilk oyunda olduğu gibi bir anime çizgi film havasında.

The Elysian Box and the facts we need to solve the mystery of his death are close by. I'm sure of it.

karşı karşıya kalıyorsunuz. Bulmacayı çözdüğünüz takdirde istediğiniz bilgiye ulaşabilir, oyununuza devam edebilirsiniz, ta ki bir sonraki bulmacaya ya da önemli bir olaya kadar.

Bulmacalar yine her çeşit zorluk seviyesinden seçilmiş. Düşünmeden çözebildiğiniz bulmacalar göreceğiniz gibi, belki saatlerce düşünüp, kafa patlatıp, saçlarınızı yolup yine de bir arpa boyu yol kat edemediğiniz bulmacalarla da karşılaşmaya hazır olun. Bulmacaların içerikleri de çeşit açısından zengin. Tarif edilen şeyi veya yeri bulma, mantık soruları, temel işlem bilginizin üstüne aklınızı da koymanız gereken sorular, bahsettiğim kolay kısmı oluşturuyor. Zor olanlarda mantığınız tek başına yetmiyor, hafızanızın ve zekânızın da yardımına ihtiyaç duyuyorsunuz. Onlarca bulmacanın arasında çok azı birbirine benziyor, benzeyenlerin büyük bir kısmı, kolay bulmacanın çeşitli zor versiyonlarını oluşturuyor, birbirine benzeyen diğerleriyle sorusu farklı yapıları aynı olanlar. Eğer zorlanırsanız, imdadınıza ilk oyunda da bulunan bozuk paralar yetişiyor. Etrafı iyice aradığınızda bulabildiğiniz bozuk paralarla kendinize ipucu satın alabiliyorsunuz. Bulmacaların üç ipucu bulunuyor ve ilk pek işinize yaramayabilirken, üçüncüsü neredeyse cevabı söyleyecek tarzda ipucu oluyor. Burada hemen uyarımı yapayım, oyun boyunca bulacağınız para sayısı sınırlı, yani bulmacaların bir kısmının bütün ipuçlarını açabilirsiniz, hepsinin değil. İpucu yardımı alsanız da almasanız da her bulmacanın sonunda size o bulmaca için önceden belirtilmiş puanlar veriliyor. Bu puanlar sadece bulmacayı yanlış yaptığınızda düşüyor. Puanlar bonus içerik açmanızda yardım edeceğinden bulmacaları tek seferde doğru bilmeye özen göstermelisiniz, kurnazlık yapıp DS'i kapatıp açabilirsiniz de, seçim sizin, ne de olsa zekânızı kullanmanız gereken bir oyunu oynuyorsunuz. Bulmacaların tamamında (oyun içi ve bonus) "aşırı zor" diyebileceğim bir şeye rastlamadım aslında, çünkü zorluk tamamen sizin o an sakin kafayla dikkatlice düşünüp düşünmediğinize bağlı.

Mini oyunlar bu sefer daha ilgi çekici. Siz işinizi yaparken, etrafta yorulmuş insanlar göreceksiniz. Bu yorulmuş insanları kendilerine getirmek içinse onlara doğru çayı demlemelisiniz. Karşınızdaki size istediği çayla ilgili ipucu verdikten sonra, çay setinizdeki malzemelerden gerekli olanları çaydanlığınıza atıyor ve çay demlendikten sonra yorgun vatandaşın hizmetine sunuyorsunuz. İşin kötü tarafı, vatandaşların yorgun anını yakalamak için bir ekrandan diğerine sürekli git gel yapmak mecburiyetinde kalabiliyorsunuz. Çay yapmak sığırsa, besili hamsterinize spor yaptırmayı deneyin. Etrafına çeşitli eşyalar koyup yürüyüş yapmasını sağladığımız dombili arkadaşınız, eğer her seferinde sizden istenildiği kadar yürürse, adım adım zayıflıyor. Hamster koçluğu yapmaktan vakit bulduğunuz vakit, gezdikçe parçalarını bulduğunuz fotoğraf makinesini tamir edip önce belirli yerlerin fotoğraflarını çekin, daha sonra bu fotoğraflarda "resimdeki farklıları bulmaca" oynamak hoş olabilir.

Ekstralar mini oyunlarla sınırlı değil. Bulmacalardan topladığınız puanlarla oyuna ilgili içerikleri açabileceğiniz gibi, oyun içinde yapacağınız diğer bazı şeyler, bonus kısmında zor bulmacalarla ödüllendirilmenizi sağlayacak. Buradakiler oyun içindekilerden daha zor, eğer onlarda genel olarak zorlandığınız, buradakilerde aklınızı oynatmaya hazır olun. Onlar da az gelirse, Nintendo Wi-Fi Connection üzerinden haftalık bulmacaları deneyebilirsiniz.

Böylesine güzel olan oynanışın üzerine grafik olarak detaylı yapılmış iki boyutlu arkaplanları da koyarsanız, işte o zaman oyun daha da güzelleşiyor. Sokaklar, trenin içini, köyün etrafını, kasabanın ıssız sokaklarını gezerken yapacağınız araştırmalarda arkaplanlardaki detayları daha iyi keşfedebilirsiniz. Aynı karakterler için de geçerli. Karakter tasarımları onlara verilmiş kişiliklere göre hazırlanmış, konuştuğunuz bu kişiliklerini belli ediyorlar. Diyaloglardan önemli olanlar seslendirilmiş ve bunlar sandığınızdan çok. İlk oyundan sonraki "daha çok video istiyoruz" çağrısı da yerine ulaşmış anlaşılabilir, ara videoların sayısı ilkinin göre artırılmış durumda ancak videolar o kadar güzel hazırlanmış ki, yine de doyamıyorsunuz. Doyamadığınız diğer şeyse oyunun müzikleri. El konsolu oyunlarında nadiren bu kadar güzel müziklere rastlayabilirsiniz. Piyano, keman, akordeon gibi birbirinden güzel enstrüman sesleri içinize işledikçe kendinizi oyuna ara verip müzikleri dinlerken bulabilirsiniz.

Bulmaca ve zekâ oyunlarını seviyorsanız, mutlaka elde etmeniz gereken bir oyun. İlk oyunu oynamadıysanız anlamayacağınız sadece birkaç şey olabilir, onun dışında tek başına bu oyunu oynamanın bir sakıncası yok, ki zaten bu oyunu oynadığınızda güzel anlatılmış bir senaryo, harika ara videolar veya mükemmel müziklerden biri mutlaka ilginizi çekecek ve ilk oyunu almayı kendiniz isteyecek, o da bittiğinde gözünüz yollarda bizim şapkalı İngiliz beyefendisinin yeni macerasını bekleyeceksiniz.



26 no'lu bulmacada biri 4, diğer 3 vagonlu 2 treni raylardaki boşlukları kullanarak yer değiştirmeye çalışıyoruz.



Moientary Express her biri bize farklı bulmacalar soran çilgin karakterlerle dolu.



Çantamızda taşıdığımız iki mini oyunda Profesör çay yaparken, Luke da bir hamster besliyor.



NINTENDO CU Karar Vakti

- 4 Eğlenceli bulmacalar
- 4 Mükemmel müzikler
- 4 Göze hitap eden gizimler
- 4 Seslendirme ve video daha çok olmalıydı

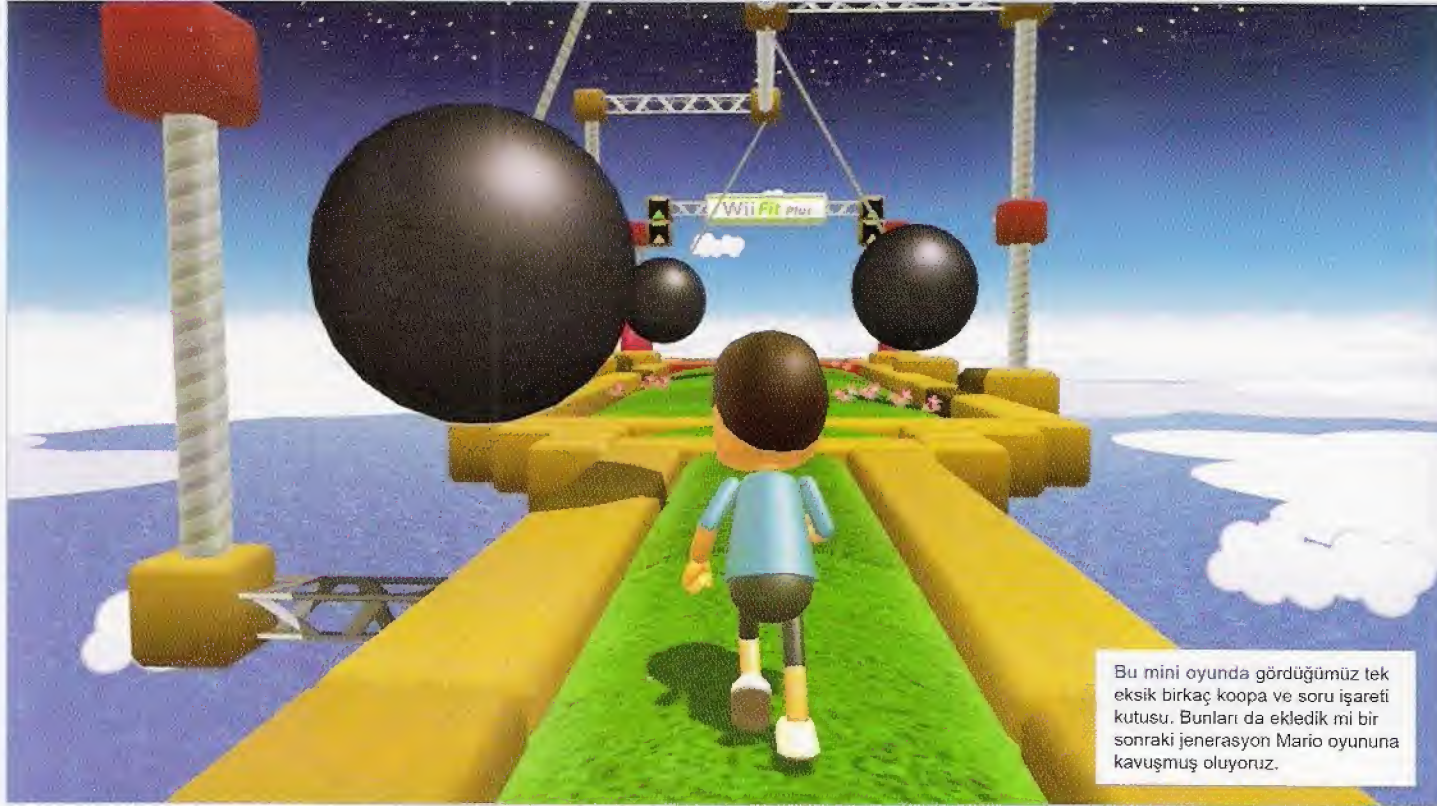


Son Karar: Her DS sahibinin mutlaka sahip olması gereken bir oyun.

90%

Wii Fit Plus

Çünkü henüz yeterince zayıflamadınız...



Bu mini oyunda gördüğümüz tek eksik birkaç koopa ve soru işareti kutusu. Bunları da ekledik mi bir sonraki jenerasyon Mario oyununa kavuşmuş oluyoruz.

Wii Fit hardcore oyuncular tarafından pek ilgi görmüyor - gerçi buna pek de ihtiyacı yok. Video oyunları genelde bize oturduğumuz yerden elimizde kumanda ile hayatımızda yapmadığımız akrobasi hareketleri yapmaya iterken, Wii Fit gerçekten yerimizden kalkıp hareket etmeye bizi zorluyor. Bu ne cüret!

Eğer ön yargılarımızı bir kenara bırakırsak Wii Fit ile oldukça eğlenceli saatler geçirebiliriz. Geleneksel oyun deneyimi sunuyor olmasa da eğlenceli, inovatif ve kilo vermeye de gerçekten yardımcı oluyor. Zaten eğer olmasaydı çıktığı 2008'den bu yana 22 milyon adet satıp dünya tarihinin en çok satan oyunu olmazdı.

Şimdi Wii Fit Plus ile Wii Fit bir adım öteye geçiyor. Wii Fit Plus geleneksel anlamda bir devam oyunu değil. Daha çok bir genişleme paketi gibi. İlk oyundaki tüm içerik zaten bunun içinde de var. Üzerine ise yeni egzersizler ve aktiviteler eklenmiş durumda - ki bunların hepsi Wii Fit tecrübesini oldukça ileri taşıyor. Hatta diyebiliriz ki orijinal oyun yanında oldukça cılız kalır hale geliyor. Zaten Wii Fit Plus'ın çıkması ile orijinal Wii Fit piyasadan çekildi ve dükkanlarda gördüğümüz tüm Wii Fit'ler Plus'a yenilendi. Yani artık Wii Fit bulmak mümkün değil ancak Wii Fit Plus varken buna üzülmeye gerek yok.

Wii Fit'teki en büyük sorun kendimize istediğimiz gibi uzun ve zorlu bir egzersiz planı hazırlamıyor oluşumuzdu. Bunu yerine bir egzersiz seçiyor yapıyor, sonra menüye dönüyor ve yeni bir egzersiz seçiyorduk. Bu arada ise kalp atışımız düşüyor ve terimiz kuruyordu. Yeni oyunda ister kendi egzersiz programınızı hazırlayabilirsiniz isterseniz de

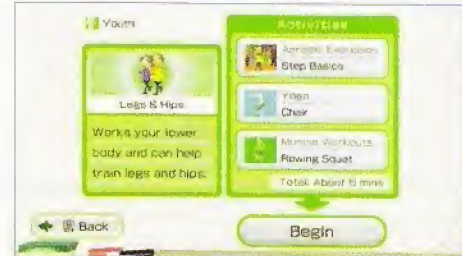
oyun içinde hazır bulunan ve vücudunuzun omuz, sırt, göbek, kalça gibi bölgelerine yönelik egzersiz programlarını uygulayabilirsiniz. Sizi rahatlatmak, ısıtmak, duruşunuzu düzeltmek gibi amaç güden egzersiz programları da var. Egzersiz seçmek genel olarak oldukça anlaşılır bir uygulama.

Çalışırken oyun artık size yaklaşık kaç kalori yaktığınızı da bildiriyor. Kilo vermeye çalışıyorsanız bu oldukça değerli bir bilgi. Oyuna eklenen mini oyunlar ise orijinalinden çok daha eğlenceli ve zevkli. Hatta neredeyse bir mini oyun toplamasına yaklaşıyor demek mümkün. Yan sayfada tüm mini oyunları tek tek sizin için elden geçirdik. Bu oyunlar genelde ter atmak ya da kilo vermek için değil ama spor aralarında eğlenceli dakikalar yaşamak için.

İlk oyundaki koşma oyununa bu oyunda daha fazla parkur ekleniyor. Koşarken çevrenizdeki küçük ayrıntıları incelememek imkansız. Wii Sports Resort sahibi olanlar Wuhu Adasının ünlü mekanlarını hemen tanıyacaklar. Yeni bisiklet oyununda da adanın farklı yerlerine gideceksiniz.

Eğer amacınız Yoga ve kas egzersizleri ise Wii Fit Plus beklentilerinizi karşılayacak nitelikte. Tüm herşeyi üst üste eklediğimizde oldukça etkileyici bir paketle karşı karşıyayız. Daha önce wii Fit almış olup tüm bu özelliklerin orijinalinde olması gerektiğini savunanlar oyunun Wii Denge Tahtası olmadan tek başına oldukça ucuz bir fiyata satıldığını söyleyelim.

Wii Fit hiç şüphesiz şu an oyun konsollarındaki en iyi spor ve egzersiz oyunu. Plus sürümü ile kendisine benzeyen pek çok kopya oyununu bariz farkla geride bırakmasını görmek güzel.



NINTENDOCU

Karar Vakti

- Çeşitli kişiselleştirme seçenekleri
- Fazlasıyla yeni içerik
- Yeni çok oyunculu modlar
- Oyun mu değil mi hala bilmiyoruz...

Son Karar: Wii Fit Plus ilk oyun üzerine oldukça fazla yenilik katıyor

91%

Wii Fit Plus'ın tüm yeni oyunları tek tek test edildi...

(Bunlar sadece oyunlar, bunların dışında yoga, kas ve egzersizler de bulunmaktadır.)



Skateboard Arena

Borular, raylar ve çeşitli engellerden oluşan bir kaykay arenasına girin. Denge Tahtasının bu tarz oyunlarda nasıl güzel olabileceğine dair gayet iyi bir örnek. Kontroller çok detaylı değil ancak sadece kaykay üzerine olan bir oyun kontrolleri tüm detayına kadar geliştirebilir.



Cycling

Olduğunuz yerde yürürken adada bisiklet kullanıp her parkurdaki 12 bayrağı bulmaya çalışın. En yorucu oyunlardan biri ancak Wuhu Adasını bu kadar ayrıntılı dolaşmak oldukça zevkli.



Driving Range

Bu oyunu tam olarak anladık dersek yalan olur. Golf tarzı bir oyun ancak bu sefer denge tahtası üzerindeyiz. Denge tahtası vücudumuzun hareketinden topa vuruşumuzu algılıyor. Topu mümkün olduğu kadar uzağa atmaya çalışıyoruz. Golf varken neden bunu oynayalım ki?



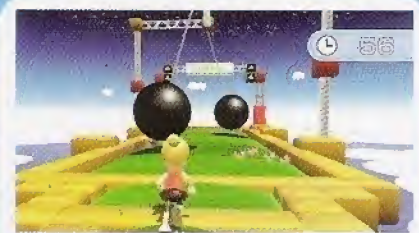
Snowball Fight

Mario & Sonic at the Olympic Winter Games'teki kartopu savaşından bin kat daha güzel. Sağa ya da sola yaslanarak saklandığınız yerden çıkan ve Wii Remote ile kartopu atın. Müthiş!



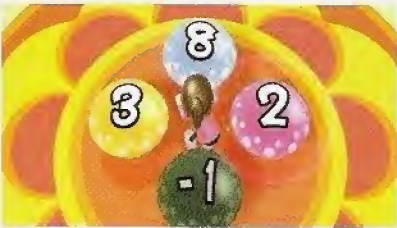
Rhythm Kung Fu

Bu oyun orijinaldeki Rythm Boxing'i andırıyor ancak eklenen ninjalarla oldukça orijinal. Aklınızda dövüş filmleri, yüzünüzde bir gülümseme ve ağızınızda "Kung Fu Fighting" şarkısı ile oynayabilirsiniz.



Obstacle Course

Büyük ihtimalle en zevkli yeni oyun. Dev toplardan kaçın, platformlardan zıplayın ve çeşitli Super Mario benzeri bölümlerde ilerleyin.



Perfect 10

Kalçalarınızı sallayarak dört yöndeki balonlara vurun ve toplam 10'a ulaşmaya çalışın. Başta oldukça kolay olmasına rağmen özellikle ilerledikçe ve çok kişiye çok zevkli bir hal alıyor.



Big Top Juggling

Başka zevkli bir oyun. Palyaço Mi'nizi topun üzerinde dengede tutarken Remote ve Nunchuk'ı sallayarak aynı anda beş top döndürün. Zor modda oldukça zevkli bir oyun sunuyor.



Tilt City

Çılgın bir oyun! Platformları eğerek farklı renklerdeki topları kendi rengindeki borulara sokmamız gerekiyor. Remote ve Nunchuk da kullanılıyor. Oldukça zor.



Rhythm Parade

Nintendo'nun bugüne kadar yaptığı en komik oyunlardan biri. Ritime uyarak yürüyün ve işaret aldığınızda ellerinizi sallayarak daha fazla Mi'yi yürüyüşünüze katın. Büyük bir geçiş alayı yaratın. Kahkahalar garantili...



Bird's-Eye Bulls-Eye

Dikkat: bu oyunu çevrenizde etkilemeye çalıştığınız karşı cinsten biri varken oynamayın! Dev bir tavuk giysisi içinde kollarınızı sallayın ve platformdan platforma uçun. Biraz kaçık bir zeka ürünü...



Segway Circuit

Segway'imize atlayın ve kumsalda hız yaratarak balonları patlatın. Oyuna zorluk katmak için bir de balonları çalmaya çalışan köstebekler mevcut! Denge tahtasında öne eğilerek hızlanabilirsiniz. Remote'u elinizde döndürerek yön verin.

Dead Space: Extraction

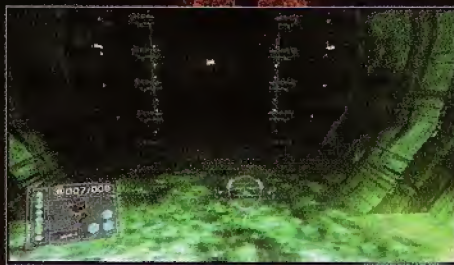
Uzayda hiç kimse gıgılığını duyamaz...

Genelde Wii'deki multiformat oyunlara biraz şüphe ile yaklaşırız. Çünkü multiformat oyun geliştiricileri Wii'nin kumandasının hareket özelliklerini pek kullanmazlar ve diğer konsollarda çıkan oyunun basit bir aktarması ile yetinirler. Orijinal Dead Space geçtiğimiz sene çıkmış olan ve Resident Evil 4'e benzeyen bir oyundu. Oyunumuz uzay gemisi USG Ishimura'da geçiyor. Gemiden gelen bir yardım sinyali incelemeye gelen ekibin başındaki Isaac Clarke'ı canlandırıyoruz. Gemiye vardığımızda gemideki tüm mürattabatin öldüğüne ve gemiyi necromorph denilen yaratıkların sardığına tanık oluyoruz. Oldukça korkutucu, zevkli, aksiyon dolu ve müthiş ses tasarımı bir oyun idi.

Dead Space: Extraction aslında bu oyunun öncesinde geçiyor. İlk oyunu başka konsolda oynamış olanlara bu oyundaki mekanlar oldukça tanıdık gelecektir. Oyun Isaac'ın gelişinden önce gemideki personelin yaşadıklarını anlatıyor. Oyunun orijinal oyun ile oldukça büyük bir farkı var ki o da "on-rails" olması. On-rails oyun türü House of the Dead gibi, sizin ilerlemesini kontrol etmediğiniz, sadece ekranda size saldıran yaratıklara odaklandığınız bir oyun türü. Ancak oyuncular HotD'den çok daha farklı bir deneyim bekleyebilirler keza Extraction'ın senaryosu oldukça sürükleyici ve güzel. Diğer on-rails oyunların tersine sadece ateş etmeye değil, senaryo ilerlemesine ve çeşitli görevlere de odaklanmamız gerekiyor. Oyunun senaryosu Alien ile Event Horizon karışımı ve çok iyi yazılmış.

Extraction aksiyon anlamında hızlı, sert ve heyecan verici. Kullanabileceğiniz oldukça farklı ve çeşitli silah var. Her bir silahın kendine has güçlü ve zayıf yanları mevcut. Hepsisi de upgrade'ler ile güçlendirilebiliyor. Oyuna strateji ekleyen upgrade'ler var. Örneğin stasis ile zamanı yavaşlatabiliyoruz. Tractor Beam ile çevredeki nesneleri kendimize çekebiliyoruz. Örneğin çevrede kalmış cisimleri kaldırıp yaratıklara fırlatabiliyoruz. Oyunda sık sık kendimizi karanlıkta kalmış buluyoruz. Bu zamanlarda Wii Remote'u sallayıp bir parlayan çubuk yakabiliriz. Oyunda bazı noktalarda farklı rotalardan gitmeyi seçebiliyoruz. Bölüm sonu yaratıkları çok iyi tasarlanmış ve savaşları çok zevkli. Birlikte ve karşı karşıya oynanan oyun modları tüm oyuncuları eğlendirecek derecede.

On-rails olmasına rağmen DS:E hem korkutucu atmosferi, hem grafikleri, hem de iyi yazılmış senaryosu ile House of the Dead ve Resident Evil: The Umbrella Chronicles gibi oyunları geride bırakıyor. Ancak kendimize sormadan edemiyoruz; eğer Wii bu grafikleri kaldırıyorlarsa neden "on-rails" neden serbest hareket bir oyun değil?



Karanlık koridorlarda birden önümüze atlayan bu yaratıklar sizi hoplatacak.



NINTENDOCU

Karar Vakti

- 4+ Oldukça güzel bir senaryo
- 4+ Çeşitli silahlar ve aksiyon
- 4+ Çok etkileyici grafikler
- 4+ Tecrübeli oyuncular için bile oldukça zor
- 4+ On-rails olması!

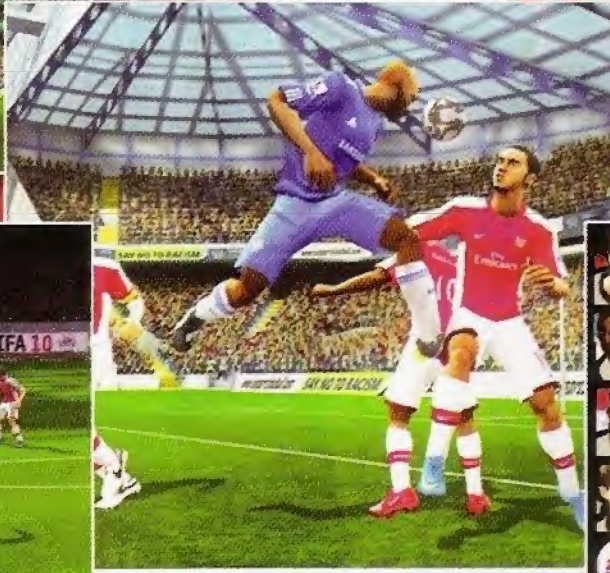


Son Karar Wii'deki en iyi uzay, korku ve shooter oyunu birleşimi

86%

FIFA 10

Fifa'ya Wii'de yepyeni bir görünüm...



Karikatür karakterlere
gözümüz hemen alışıyor.



FIFA'nın Wii'deki en büyük tartışma konusu her zaman kontrolleri ve grafikleri olmuştur. Önce grafiklerden başlayalım. EA bu sefer Wii'deki grafikleri diğer konsollardaki gerçekçi sunumdan uzaklaştırmaya karar vermiş ve bizce sonuç oldukça iyi olmuş. Futbolcular gerçekçi suratlar yerine daha çizgi film vari, daha karikatür tiplerle karşımızdalar. Oyunun bu stili beklediğimizden çok daha iyi olmuş. Her ne kadar bu hali ile bir arcade futboluna benzemiş olsa da oynanışın daha derin olduğunu kumandayı elinize alır almaz anlayacaksınız. Frank Lampard, Wayne Rooney ve pek çok futbolcunun sert, köşeli çeneli, çıkık elmacık kemikli ve nedense sinirli bakışları çok iyi yapılmış. Grafik stil tabiki herkesin beğenisini kazanmayacak ancak FIFA 10'un yerinde durmayan felsefesine uyuyor. Oyunu açınca anında maç, online turnuva, antrenman ve kontrol çeşitleri seçenekleri ile karşılaşılıyor. İlk maçınızı oynadığınızda oyunun karikatür stiline futboluna da biraz yansdığını anlayabiliyoruz. Pas verme

animasyonları birkaç mikrosaniye de olsa pas vermenizi geciktirebiliyor. Şut atmada gerçekçi olmayan bazı açılar mevcut. Şutlarda topa eklenen buhar izi etkisi de oldukça ilginç. Oyunun Wii'deki en büyük özelliği ekranın altındaki "Momentum" barı. Siz topun hakimiyetini sürdürüp iyi oynadıkça bu bar doluyor. Bar doldukça ise takımınız daha iyi oynamaya başlıyor. Şutlar daha sertleşiyor, paslar daha yumuşak hale geliyor, kaleci daha güzel kurtarıyor. Karşı kaleye sert bir şut attığınızda tüm oyun birden yavaşlıyor ve sinematik bir şov haline dönüşüyor.

Tackling yani top almak oldukça zor ve alışması zaman alıyor. Tam bir zamanlama ve sabır meselesi. Oyunda maç öncesi size verilen bazı hedeflere ulaştığınızda Booster Card denen kartlar kazanıyorsunuz. Bu hedefler altı gol atmak, beş gol atıp bir asist yapmak gibi hedefler olabilir. Bu kartlar oyun içinde isterseniz rastgele açıtırıp takımınıza ekstra özellikler kazandırabiliyorsunuz. Bu özellikler daha sert şut, daha geç yorulma ve daha yumuşak pas

gibi özellikler olabiliyor.

Oyunun Remote ve Nunchuk kontrollerini deneme yanılma öğrenmek gerekiyor. Ancak bu şekilde kontrol etmek istemiyorsanız klasik kontrolör de kullanabilirsiniz. Oyunun PES'e benzemediği ve çok casual olduğu konusundaki eleştiriler yersiz. FIFA 10, Wii'de farklı bir yön çizmiş zevkli bir futbol oyunu ve serinin diğer uyarlamaları ile karşılaştırılmaması gerekiyor.



NINTENDOCU
Karar Vakti

- 1 Karikatür bir sunum
- 2 Booster Card'lar oldukça zevkli
- 3 Bol bol gol
- 4 Özel hareketler biraz sorunlu



Son Karar Arcade stiline
ve zevkli bir futbol oyunu

82%

Style Boutique

Bu oyun gözlerimin rengine uyuyor mu?

İsminden anlayacağınız kadarıyla Style Boutique genç kızlara yönelik bir simülasyon. Oyunun başında kendimizi bir başkasının dükkanında çalışan genç bir kız olarak buluyoruz. Amacımız dükkanımıza gelen müşterilerle ilgilenmek ve onlara beğenileri yönünde hizmet etmek. Bu hizmet onlara giysi beğenmekten başlayacak ve ileriki aşamalarda onlara giysi tasarlamaya kadar ilerleyecek. Ayrıca dükkandaki stoğu da bizim ayarlamamız gerekiyor. Dükkanda her zaman farklı stillerden yeterince gömlek, pantolon, etek, atkı, eldiven ve ayakkabı olmalı ki müşteri kaçırmayalım. Bir süre sonra paranızın biriktiğini ve artık kendi dükkanınızı açabilecek durumda olacağınızı göreceksiniz. Bundan sonra işler tabii ki biraz

daha karışıyor. Artık dükkanın tüm herşeyi ile de ilgilenmek zorundayız.

Oyunun başından itibaren yardım metinleri sizi yönlendiriyor. Style Boutique'in "basit bir kız oyunu" olduğunu sananlar oldukça yanılıyor. Keza oyunda okunacak fazlası ile metin var ve özellikle ürün fiyatı, mal maliyeti gibi kavramları anlamak gerekiyor. Oyunun büyük bir kısmı mal satmakla geçiyor olsa da kendi dükkanınıza geçtiğinizde dükkanınızı mevsimsel olarak süslemek ve yeni ürünler getirmeniz de gerekecek. Karakterinizin görünüşünü bir güzellik salonunda değiştirebilirsiniz keza katılabileceğiniz güzellik ve moda yarışmaları da mevcut. Bu yarışmalarda başarılı olursanız dükkanınızın ünü artabilir ve bir anda müşteri dolabilir.

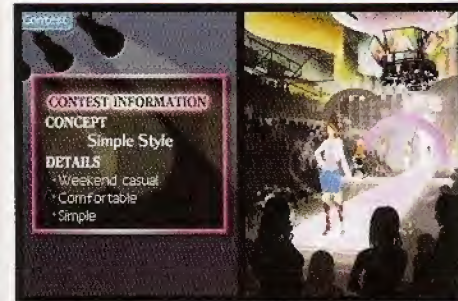


Karakterlerimiz ve müşterilerimiz birbirinden güzel ve zekvli çizilmiş.

Hiç şüphesiz Style Boutique'ten esas zevki alacak olanlar alışveriş seven genç kız oyuncular olacaktır. Oyunun en büyük eksiği elinizle çizerek giysiler ve desenler oluşturamıyor olmanız. Ancak bu çok da büyük bir fark yaratmıyor. Yine de oyunda artistik yetenek gerekmiyor diyemeyiz. Özellikle bir modacı gözü oyunculara çok yardımcı olacak. Her giysiden dükkanınızda bulunduracak paranız asla olmayacağından en azından genel müşteri gereksinimlerini karşılayacak bir seçki yapmak oyunun en büyük zorluğu.

Tüm oynayanlar hem fikir olacaktır ki bu oyun için giysiler çok iyi tasarlanmış. Birileri bunları alıp gerçek hayatta rahatça bir koleksiyon haline getirebilir. Arkadaşları ile oynamak isteyen oyuncular da Nintendo Wi-Fi Connection'ı kullanabilirler. Bu şekilde arkadaşlarınızı dükkanınıza davet edebilir ve online dükkandan yeni giysiler indirebilirsiniz. Ayrıca arkadaşlar arası moda ve güzellik yarışmaları yapmak da mümkün.

Oyun her ne kadar küçük yaştaki kullanıcılara hitap ediyor görünse de ofisimizdeki bayanların günlerce ellerinden düşürmediğine ve yeni kreasyonlar için birbirlerine girdiklerine gözlerimizle şahit olduk. DS sahibi bayanlara vazgeçilmez bir hediye olmasının yanında DS'inizi kız arkadaşınıza ya da kız kardeşinize sevdirmek için de bulunmaz bir fırsat.



Moda defilelerine katılarak dükkanınızın ününe ün katabiliriz.



Müşterilerin stilleri birbirinden çok farklı ve hepsine stilline uygun giysiler önermeliyiz.

Mağaza vitrinimizde güzel modeller ve kreasyonlar yaratabilsek müşteriler içeri girip "hepsini birden almak istiyorum" diyebilir. Bu şekilde set olarak satacağınız birkaç elbise yeni kreasyonların kapılarını parasal olarak size açacaktır.





NINTENDOCU

Karar Vakti

- ★ Yüzlerce giysi ve aksesuar çeşidi
- ★ Müthiş şirin karakterler ve mekanlar
- ★ Online özellikler
- ★ Erkeklerle pek hitap etmiyor



Son Karar: Bayan oyuncular için müthiş kapsamlı ve zevkli bir oyun

89%

Drawn to Life: Next Chapter

Gölgede kalan bir 2D platform



Kendi kahramanınızı çizin ve onu engeller ve düşmanlarla dolu bir dünyaya gönderin. Üstelik bunun tamamını Wii'de yapın! Oldukça iddialı bir konsepti olan bu oyun Wii'de beklentilerinizi aşamasa da karşılayacak nitelikte.

Drawn to Life'da sadece karakterimizi çizmekle kalmıyoruz, ayrıca oyunda kullanılan platformları, kullanılan araçları ve başka birçok şeyi daha biz çiziyoruz. Kağıt üzerinde gerçek çok güzel bir fikir gibi dursa da sıra çizmeye geldiğinde ne yazık ki kendi çizim yeteneklerimiz oyunun beklentisini karşılayamayabiliyor. Örneğin oyun akarken bir yerinde birden bire bir boşlukla karşılaşıyoruz ve buraya oyunu kaydedeceğimiz nesneyi çizmemiz bekleniyor. Eğer o anda oyunun akmasını istiyorsak hemen alelacele birşeyler karalayıp oyuna devam edebiliyoruz. Ancak bu büyük bir hata keza bundan sonra bölümlerdeki bütün kayıt noktaları çizdiğimiz o çirkin şey oluyor.

Oyunda iki çeşit çizim şansımız var. İlkinde karşımıza beyaz bir ekran ve çizim rehberleri çıkıyor. Burada karakterimizden, bineceğimiz araca, kelebeklerden hareket eden platformlara kadar oyundaki pek çok nesneyi çizebiliyoruz. Bir nesneyi birkez çizdikten sonra o nesne o oyunda artık hep o yaptığımız çizim oluyor. İkinci çizim şekli ise Wii versiyonuna özel ve burada da ekranda görünen mavi kutucular arasında Wii Remote'u gösterip B tuşuna basarak çizgiler çekebiliyoruz. Bu mavi kutulara dokunan her çizgi havada asılı kalıyor ve bu da bize platformlar oluşturmamızda yardımcı oluyor. Bir de dokunduğu çizilen platformların anında yer çekiminden etkilenip yere düşmesini sağlayan kırmızı kutular var. Bu özellik de oldukça ilginç bulmacalar için bize yol açıyor. Örneğin iki kırmızı kutu üzerine geniş bir çizgi çekersek çizgi yere düşerken kutulara takılıyor ve oracıkta bir köprü oluşuyor. Daha sonra çok daha fazla fizik kuralı kullandığımız bölümler de var. Örneğin toplar çizip tepelerden yuvarlayabilir ve platformları hareket ettirebiliriz. Kancalar çizip onlara ip atarak sallanabilir ya da kanatlar çizip uçabiliriz.

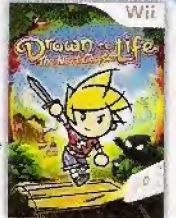
Oyunda ilerledikçe para topluyoruz ve paralarla dükkandan yeni sticker'lar ve çizim seçenekleri alıyoruz. Bu seçeneklerle yarattığımız nesneleri daha güzel hale getirebiliriz. Ne yazık ki oyundaki çizim rehberleri biraz sınırlayıcı. Bir araba çizmeniz gerekiyorsa oyunda verilen rehber çizgiler arasına çizmeli-siniz. Bu da aslında yaratıcılığımızı kısıtlıyor.

Oyunun birden durup çizim ekranlarının yüklenmesi oyunun akışını bozuyor. Bölümler arasında ana kasabayı yeniden ziyaret edip kurtardığımız karakterlerle konuşuyoruz. Bu da oldukça yavaş bir süreç. New Super Mario Bros Wii ile aynı anda çıkmış olması ne yazık ki bu oyun için bir şanssızlık. Eğer bu ay bir platform alacak olsak o da Drawn to Life olmazdı. Belki önümüzdeki aylarda..?



NINTENDOCU
Karar Vakti

- + Zeki içerik yaratım sistemi
- + Bazı zevkli fizik bilmeceleeri
- + Orijinal oyunu bir adım öteye götürüyor
- + Görselleri daha iyi olabiliirdi
- + Çizim seçenekleri yeterince zengin değil



Son Karar: Çizim yapmayı seviyorsanız alternatif bir platform olarak deneyin

70%

Mario & Sonic at the Olympic Winter Games

Mario ve Sonic
kış oyunlarını
cebinize getiriyor



Mario için göbek üzerinde kaymak oldukça kolay bir tecrübe olmalı. Skeleton ve bob skate en zevkli karşılaşmalardan biri.



Peach'in müthiş bir kayakçı olduğunu biliyor muydunuz? O kadar yeteneğe rağmen Bowser'dan bir türlü kaçamaması şaşırtıcı değil mi?



İlk sayımızda bu oyunun Wii versiyonu üzerinde durmuştuk. Ancak DS versiyonu da Wii'deki kadar dikkat çekici. Oyun dünyasının iki dev firması Nintendo ve Sega, en meşhur iki serileri olan Super Mario Bros ve Sonic dünyasının karakterlerini bu oyunda bir araya getiriyor. Mario, Luigi, Yoshi, Peach, Bowser ve Wario gibi Nintendo'ya özgü karakterler; Sonic, Knuckles, Tails, Dr. Eggman ve Amy gibi Sega'ya özgü karakterlerle aynı dünya içinde.

DS versiyonu üç ana başlık altında toplanmış. Biri tek kişi oynayabileceğiniz kış oyunları, biri arkadaşlarınızla birlikte oynayabileceğiniz oyunlar, diğeri de Wii versiyonunda bulunmayan Macera Modu (Adventure Tours). Tek başınıza oynayabileceğiniz sekiz oyun bulunuyor. Tamamı buz ve karlı dağlar üzerinde geçen oyunlar arasında Skiing, Skating, Snowboard, Bobsleigh, Ice Hockey, Curling, Biathlon ve Luge bulunuyor. Türkiye'de çoğu yapılmadığı için bize yabancı gelse de birkaç oynayıla hepsine ısınabilirsiniz. DS kontrolleri Wii'den farklı olduğu için bazı oyunlar Wii versiyonuna göre daha eğlenceli ve rahat. Tüm oyunları dört kişiye kadar arkadaşlarınızla oynayabilirsiniz. Asıl oyunların dışında bir de "Party Mode" bulunuyor, burada değişik türde, arkadaşlarınızla birlikte oynayabileceğiniz mini oyunlar bulunuyor.

Sadece DS versiyonuna özel olan macera modunda istediğiniz bir karakteri seçerek RPG tarzı ilerleyebiliyorsunuz. Bu modun senaryosuna göre Nintendo dünyasının baş kötüsü Bowser ve Sega dünyasından baş kötüsü Dr. Eggman kış oyunlarını durdurmak ister. Bunun için kar tanelerinin ruhunu çalarlar, etrafta kar adına hiçbir şey kalmaz. Sonic ve Mario'nun görevi ise kış oyunlarını kurtarmaktır. Bu macera boyunca ilerlemeniz için tekli kış oyunlarını oynamanız ve belirli dereceleri yapmanız gerekiyor. Yaptığınız dereceleri oyuna kaydoluyor ve bazı durumlarda daha iyisini yapmaya çalışıyorsunuz.

Yapımı Sega üstlenmiş ve ortalamanın üzerinde bir iş çıkarmış. Grafikler bir DS oyununa göre oldukça iyi. Oyunun kolaylık seviyesi biraz yüksek, zorluk arayanlar bulmakta güçlük çekebilir. Seslendirmeler ve müzikler her zamanki gibi, Mario ve Sonic dünyasına özgü.



NINTENDO CU
Karar Vakti

- + Rahat oynanış
- + Güçlü grafikler
- + DS versiyonuna özel macera modu
- + Bazı tekli oyunlar çok basit
- + Party oyunların sayısı az



Son Karar: Mario ve Sonic'in zevkli cep macerası

78%

Muramasa: The Demon Blade

Bir sanat harikası...

Gerçekçi grafikler günümüzde daha önce hiç olmadığı kadar ön plana çıktı. Oyunlarda en önemli, en çok aranan özelliklerin başında gerçekçilik gelmeye başladı. Bu jenerasyonda grafiksel gerçekçilik akımına kafa tutan Nintendo platformlarında bile bazen, uğraşıldığı takdirde istenilen o gerçekçiliğe yaklaşılabildiğini görebiliyoruz. İşin böyle olması tamamen yapımcıların elinde, yine de fırsatları olduğu halde Nintendo konsollarını güçsüz ilan edip işin kolayına kaçan yapımcıların sayısı bir hayli fazla. Önemli olan, hatanın bile yapılabildiğinin görülmesi.

Peki ya "güzel grafik" sadece "gerçekçi" grafik midir? İşte bu türden bir soruyu da Muramasa ve onun gibi oyunlar, grafikte oldukça ileri gidilen yeni jenerasyonda bile görenlerin ağızını açık bırakarak cevaplayarak durumun çoğu oyuncu ve yapımcının sandığı gibi olmadığını gösteriyor.

Daha önce de oyunlarda kullandığı grafiksel stil sebebiyle adından söz ettirmiş olan Vanillaware'den çıkmış olan Muramasa, feodal Japonya'da geçiyor. Kontrol edebileceğiniz iki karakter var, bunlar Momohime ve Kisuke, ikisinin de hikâyeleri birbirinden farklı olarak gelişiyor. Momohime, içine kötü ruh kaçmış bir kız ve diyar diyar gezip kılıç topluyor. Kisuke ise hafızasını kaybetmiş bir Ninja. Hekesin neden kendisine saldırdığına bir türlü anlam veremeyen Kisuke, kendisini aniden maceranın içinde bulmuş oluyor. Senaryoda ilerleme kaydederken hala ne olduğunu anlamadığınız durumlar olabilir, bunda her ne kadar iyi olmayan anlatımın suçu olsa da, oyunda çok fazla hikaye anlatılmasının gereği de pek yok.

Oynanış gayet sıradan ve basit. Birbirinden güzel Japonya manzaralarında gezinerek kılıçları arıyorsunuz, bulduğunuzdaysa başka bir kılıcı aramaya koyuluyorsunuz. Yendiğiniz her Boss size yeni bir alanda gezebilmeniz için bir kılıç verecek. Bu formülü duyduğunuzda oyunun Metroid ve türevlerine benzeştiğini sanmayın, çünkü kılıçları aramak için keşif gezilerine çıkmaya kesinlikle ihtiyacınız yok. Oyun gayet sıradan. Bazı isteğe bağlı ek görevleriniz de olacak, ancak bunlar da sıradan olduğundan "yapmasaydım daha iyiydi" diye düşüneniniz bile olabilir.

Neyse ki oyunun manzaraları bu tür konular-daki sıkıntılarınızı biraz olsun yok edebiliyor. Arkaplanlar için çok çalışıldığı her tarafından belli oluyor, sanki ekranınızda çeşitli manzara tabloları varmış gibi hissedebiliyorsunuz. Köylerin arasındaki ağaçlıklı yollar, bambu ormanları, çorak araziler, kasabalar... Hepsî gözünüzü ayıramayacağınız kalitede tasarlanmışlar, hepsinde de dikkatli bakarak



Muramasa'nın ana karakterleri Kisuke ve Momohime.

görebileceğiniz ayrıntılar mevcut, sadece göz boyasın diye yapılıp etrafa yerleştirilmemişler, işte bu da grafikler üzerindeki uğraşa bir kanıt olarak gösterilebilir.

Arkaplanların bu kadar iyi olmasına karşın, bölüm içinde etrafta bulunan şeylerin çeşitliliği için aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Atlayıp zıplayabileceğiniz çok az engel var, bunun dışında bölümde sadece koşuyorsunuz. Sürekli oradan oraya koşup düşman kesmek dışında aksiyonlar da beklerseniz, umduğunuzu bulamayabilirsiniz.

Dövüşler de oyunun geri kalanının oynanışı kadar basit, ama bu seferki basitlik iyiye işaret. Tek tuşla temel saldırıları yapabiliyorsunuz, böylece akıcı saldırı kombinasyonlarına zemin hazırlanmış oluyor. Düşmanlarınızı havaya atıp akrobasi neymiş göstermek, bir anda etrafınızı saranları tek seferde dağıtmak, tek tek yakaladıklarınızla kedinin fareyle oynadığı gibi oynamak bu tür oyunlarda hiç bu kadar zevkli olmamıştı. Oyunda zıplamanın da kolaylığı ile birlikte, hareket özgürlüğünüzü sonuna kadar kullanabiliyorsunuz ve ne kadar düşman gelirse gelsin oynanışta bir yavaşlama söz konusu olmuyor, siz de gelenlere derslerini vermenin keyfini çıkartıyorsunuz.

Her karakter yanında üç kılıç taşıyabiliyor, bu kılıçların her birinin kendine has bir özel atağı ve karaktere artı yetenek etkisi olabiliyor. Öldürdüğünüz düşmanlarınızdan ve enerjiden yararlanarak yaptırabileceğiniz birçok kılıç da sizleri bekliyor. Her birinin ayrı yeteneği olan yüze yakın kılıç olsa da, bunların çoğu temelde aynı mantıkta işliyor. Önemli olan kılıcın uzun mu yoksa kısa mı olduğu. Kısa olanlar daha hızlıken, büyük olanlar yavaş, ancak daha etkili saldırma gücüne ve özel saldırıya sahip oluyor. Oyundaki çoğu karakterin size çok hızlı saldıracağını göz önünde bulundurursanız kısa olanlar uygun seçim gibi duruyor, ancak her ihtimale karşı yanınızda bir adet uzun kılıç da taşıyabilirsiniz.

Savunmaya yönelik oynamaya başlırsanız ve sürekli saldırı bloke ederseniz, bir süre sonra kılıcınız kırılıyor ve o yeniden eski gücüne kavuşana kadar elinizdeki başka kılıca geçmeniz gerekiyor. Kılıçları doğru düzgün kullanamazsanız ve kırık kılıçla savaşmak zorunda kalırsanız oldukça zorlanabilirsiniz. Oyunda öldüğünüz zaman yine aynı yerden başlayacağınızı ve ölmeden önce kullandığınız eşyaların tekrar size verildiğini söyleyerek kimilerine iyi, kimilerine kötü haberi vermiş olalım.

Oyunun genelindeki bu rahatlığa karşın, Boss savaşları çok zor. Yapımcılar enerjilerini Boss savaşlarına saklamışlar, iyi de yapmışlar doğrusu. Onlarla savaşırken bazen oynadığınız oyunun neden birden bu kadar zorlaştığına hayret edebilirsiniz. Biraz daha fazla Boss olsaymış, oyun olduğundan da güzel hale getirilebilirdi.

Savaştağınız yerlerin havasını yansıtan müzikler, oyuna renk katan etmenler arasında. Soundtrack albümü nasıl olsa buralara uğramayacak, o nedenle meraklıları internetten alabilirler, albümün kapağı bile ayrı bir ilginç.

Muramasa, günümüzde çok fazla karşılaşmadığınız akıcı dövüş sahneleri içeren oynanışa sahip, iyi grafiğin ne olduğunu gözler önüne seren arkaplanları olan, Japon kültürüne merak sarmış kişilerin oynarken onlarca detay yakalayabileceği, gözlerden kaçmaması gereken bir oyun olmuş, öncelikle meraklıları, daha sonra da yeni bir tat isteyenler


NINTENDO U
Karar Vakti

- Özgürce dövüşebilmek
- Sanatsal grafikler
- Muazzam Boss savaşları
- Fazla tekdüze gelebilir
- Oyun süresi daha uzun olmalıydı



Son Karar: Sanat ve oyunun birleştiği güzel bir aksiyon oyunu

83%



Smackdown vs Raw 2010

Sert bakışlı adamların oyunu

Dövüş oyunu denildiğinde akla ya tekme ve yumruklarla yapılan seri hareketler dizisiyle karşınızdakini alt etmek, ya da kılıcından sopasına bazıları özel güçlere sahip türlü silahla rakibi öldürmekten beter etmek gelir. Senelerdir böyle oyunları oynamaktan sıkılanların yakından tanıdığı alternatiflerden biri olan WWE oyunlarından haberdardır. Serinin Wii'deki hali geçtiğimiz senelerde pek parlak değildi, en önemli sorun ise oyundaki kontrolleri ve oyun hep bir şeylerin eksikliği hissettiriyordu. Acaba bu seferki oyun geçmiş yıllardaki hatalarından ders almayı başarılabildi mi?

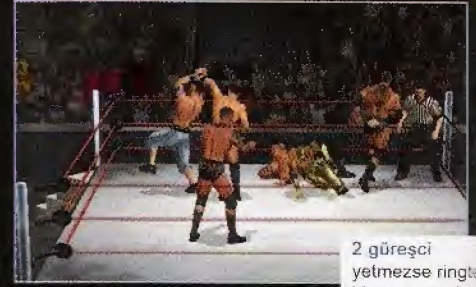
SmackDown vs. Raw 2010, Superstarlar ve Diva'larıyla WWE'nin o büyümlü atmosferini yaşatmaya çalışıyor. Oyuna girdiğimizde önceki oyunlardan alışkın olduğumuz bir menüyle karşılaşıyoruz. Quick-Play modu ile WWE atmosferine doğrudan giriyoruz. Tekli maçlarda ringe arkadaşlarınızdan biri de seri bir şekilde dalabiliyor. Tıpkı gerçek WWE maçlarında olduğu gibi. Oyunun kontrol sistemi ise Wii'ye güzel uyarlanmış. GameCube Controller, Wii Remote veya Classic Controller'dan herhangi bir alternatifi seçebilirsiniz.

Rakibinizi pes ettirmeye çalışırken en uygun hareketleri denemeye çalışarak vakit kaybetmemeniz için, önceden çalışabileceğiniz bir Tutorial alanı mevcut. Tek kişi oynarken iki moddan birini seçerek oynayabilirsiniz. Bunlardan biri Wrestlemania'ya özgü ana bir hikaye modu. Hangi güreşçiyi seçerseniz olaylar ona göre geliyor. Oyunda uzmanlaşmak isteyenler bu modu kullanırsa işlerine yarayacaktır. Öte yandan kariyer modunda ise tahmin edeceğimiz

gibi kendinizi geliştiriyor, daha güçlü, daha kuvvetli bir hale getiriyorsunuz. Bu iki mod da çok derin değil, ancak WWE atmosferini yaşatma konusunda eksik kalmıyor. Ayrıca Wii versiyonunda seçebileceğiniz tam 15 güreş arenası bulunuyor.

Tüm güreşçilerin temelinde basit hareketleri birbirine benziyor. Ancak hepsinin bazı özel hareketleri, güreşin akışını değiştiren hamleleri ve kendilerine özel bitirici vuruşları bulunuyor. Eğer WWE dünyasına yabancıysanız bitirici hareketleri bulmakta güçlük çekebilirsiniz, ancak deneyerek keşfetmek de ayrı bir zevk. Güreş esnasında güreşçilerin birbirine uyumu bazen sorun yaratabiliyor. Çarpışma halinde yaşanan kontrol sorunları üzerinde çalışılsa da bazen sırtlıyor. Örneğin güreşçi uçarken, ringin köşesine yapışmış durumdayken gerçekçiliğe aykırı bazı aksamlar görülebilir. Oyunu kusursuz bir halde oynamak isteyenler ise Wiimote ve Nunchuk uyumu konusunda fena halde ter dökecek. Bazen doğru hamleyi yapabilmemiz için ustalık seviyesinde olmanız gerekiyor. Her yıl olduğu gibi bu seneki oyunda da güreşçilerin yüzleri üzerinde daha bir titiz çalışılmış. Ancak kamera yakından gösterdiğinde bazı kusurlar görülüyor.

WWE SmackDown vs. Raw 2010, seriye önemli bir evrim kazandırmıyor fakat bu atmosfere özel bir ilgiyi olanlar için de cazip ve denemeyi hak eden özellikler sunuyor. Rakibe kilitlenme sisteminde bazı aksamlar görülüyor ancak temel hamleleri doğru yapmanız bazen yetiyor. İçerik potansiyeli çok yüksek bir oyun olabilirdi ancak sunum şekli çok zengin görünmüyor.



2 güreşçi yetmezse ringte bir curcuna da yaratabilirsiniz.



Hikayen nedir?

Amerikan güreşinin en büyük çekim gücü güreş gösterileri yanında karakterler arasındaki ilişkilerdir. Bu nedenle oyunun Story Designer yani hikaye yaratma modu müthiş kullanışlı. 100'den fazla önceden hazırlanmış animasyon ile karakterlerin konuşacakları metni ve kamera açınızı ayarlayabilirsiniz. Jericho ile Bella ikizleri arasında bir aşk hikayesi yaratmak ister misiniz? CM Punk'ın ringlere veda ediş maçını mı ayarlamak istiyorsunuz? Bunların hepsini yapabilecek hikaye yaratma modu elinizin altında. Eğer hikayeniz içinde bir güreşçiye araba çarpmış halde ringe çıkma rolü verdiyksen maçtan önce vücudunun farklı yerlerinin sağlığı ile oynayabilirsiniz. Ancak tüm bu hikayeleri yazman için önce ülkemizde az bilinen bu karakterleri bir tanıyalım.



John Cena

Raw'un şu anki WWE Şampiyonu. Aynı zamanda hip hop müzisyenidir. Shawn Michaels ve Batista ile ayrı ayrı takım olarak takım şampiyonluğu da kazanmıştır. En büyük rakibi Chris Jericho ve Randy Orton'dır. Cena ve Orton 60 dakika süren bir güreş maçı yapmışlardır!



Randy Orton

Hem babası hem de büyük babası güreşçiydi. 24 yaşında WWE şampiyonu oldu. Şu an Raw'da. Edge ile birlikte bir takım kurdu ama 2007'de takımı dağıldı. 2009 Royal Rumble şampiyonudur. Shane McMahon, Batista ve tabiki Cena en büyük rakipleridir.



Chris Jericho

Kanadalıdır ve SmackDown üyesidir. 9 kere dünya şampiyonu olmuştur. Fozzy isimli bir heavy metal grubunun solistidir. 2009'da Raw'dan ayrılma maçında Ricky Steamboat ringe atılmış ve Jericho ile dövülmüştür. Big Show en büyük rakibidir.



Adam Copeland "Edge"

SmackDown üyesidir. Hokey oyuncusudur. En sevdiği güreşçi Hulk Hogan'dı. başka bir Raw güreşçisi Vickie Guerrero ile evliydi. Chris Jericho ile 2009 takım şampiyonasını kazanmıştır. Şu aralar aşil tendonundan yaralı olduğu için ringlerden uzak.



Mickie James

SmackDown güreşçisi. 2005'te Trish Stratus'un saplantılı hayranı olarak WWE'ye katıldı. Michelle McCool, Alicia Fox ve Beth Phoenix en büyük rakipleridir. At yetiştiriciliği yapmaktadır. Sırasıyla başka WWE güreşçileri olan Adam Birch ve Kenny Dykstra ile nişanlıydı.

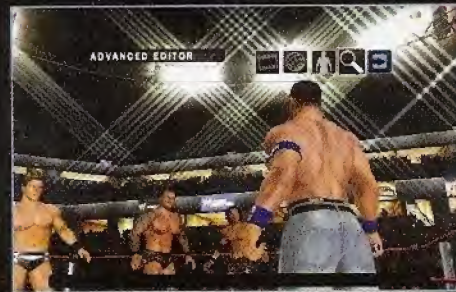


Triple H

Raw güreşçisidir. Güreşçi Stephanie McMahon ile evlidir (güreşçi Shane McMahon'un kızkardeşi). The Legacy ile adeta kanlı bıçaklıdır. Shawn Michaels ile zaman zaman ekip olarak dövüştür. Kayınbiraderi Shane McMahon'u sık sık ringe çıkarak korur.

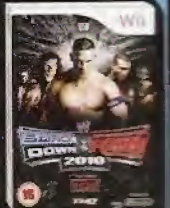


Scene Editor ile pek çok ilginç şeyler yapmamız mümkün. Örneğin bu sahnede Orton ve Jericho'yu Cena'nın üzerine saldırmış bir maç yapacağız.



NINTENDO CU Karar Vakti

- Gelişen grafikler
- Tüm bilinen güreşçilerin bir arada olması
- Rakibe kilitlenme sorunu
- Online eksikliği
- Zayıf sunum



Son Karar: Seri için ileri bir adım değil ancak cazip yönleri var.

60%

Pokemon Mystery Dungeon 3:

Explorers of Sky

İstikbal
göklerde...
göklerde...Pokemon
çetemize
tanışın!

Pokémon oyunlarının üçlenmesine alışıldığı halde, Explorers of Sky hayranları şaşırtmayı başarmıştı. DS ve GBA için çıkan Blue/Red Rescue Team oyunlarına bir üçüncü gelmediği halde, zaten iyi olan Time/Darkness yanına nedense geliştirilmiş üçüncü oyun yapılması kararlaştırılmıştı. Pokémon serisinin yan oyunlarından biri olarak düşünebileceğiniz Mystery Dungeon serisinin amacı alışkanlıklarınızı tersine çevirmeye yönelik. Eğitmen olup Pokémon yetiştirmek, onları savaşa hazırlamak ve takım düzenlemek için yeni Pokémonlar yakalamak yerine Pokémon olup kendinizi dağ bayır demeden maceradan maceraya atacaksınız.

Hangi pokémon olacağınıza siz değil oyun karar veriyor. Oyunun başında size bir dizi anket sorusu gibi soru soruluyor, bunlara verdiğiniz cevaplar doğrultusunda sizin karakter analiziniz yapılıyor ve size hangi pokémon olduğunuz söyleniyor. İlk dört ana oyundaki başlangıç pokémonlarının yanı sıra birkaç popüler olanı daha bünyesinde barındıran karakter testini geçtikten sonra yanınıza oyun boyunca en iyi arkadaşınız olacak bir de partner pokémon seçiyorsunuz. Seçiminizi yaptıktan sonra oyuna başlayabilirsiniz.

Muazzam manzaraya sahip kumsalda gezen partneriniz, etrafa bakınırken bir de ne görsün? Bayılmış halde yatan bir pokémon. Zorda kalanlara yardımcı olmak için partner hemen gelip sizi ayıltmaya çalışıyor, ardından da isminizi ve size ne olduğunu soruyor. Siz de aslında pokémon değil, insan olduğunuzu, geçmişe dair hatırladığınız hiçbir şey olmadığını ve buraya nasıl geldiğinizi bilmediğinizi, tek bildiğiniz şeyin isminiz ve eskiden bir insan olduğunuz gerçeği olduğunu anlatmaya çalışıyorsunuz. Durumu garipseyen arkadaşınız sizi olduğu gibi kabul edip sizi evine davet ettiği sırada bela hemencecik sizi buluyor. İki haydut, arkadaşınızın değer verdiği bir eşyayı çalınca hemen onları durdurmak için kolları sıvıyor ve peşlerinden gidip hadlerini bildiriyorsunuz, ki bu ayrıca oyundaki ilk göreviniz de olmuş oluyor. İlk görevinizde gösterdiğiniz başarıdan sonra arkadaşınız size ekip kurmak için teklifte bulunuyor, kabul etmekten başka çareniz olmadığından, kendisine evet diyip Wigglytuff'ın takımına başvuruyorsunuz ve resmi bir ekip olup zor durumdaki pokémonlara yardım elinizi uzatıyorsunuz.

Senaryodan devam ederken bir yandan da görev panosundan ekstra görevler yapabiliyorsunuz. Bu görevlerden ne kadar çok yaparsanız sizin için o kadar iyi olur. Görevlere çıktığınız alanda savaşarak level arttırabilir, senaryo görevine hazırlık için eşya toplayabilir, görev bitirdikçe puan toplayip takım seviyesi atlayabilirsiniz. Belli alandaki bir görevi bitirip, aynı alandaki bir görevi "ben buranın yapısına





alıştım" düşüncesiyle seçerseniz, oyunun sisteminin her defasında rastgele oluşturulan mekanlardan olduğunu fark edeceksiniz. Oyunu oynayanın her defasında aynı yere girmekten sıkılmaması için oldukça iyi bir yöntem aslında, aynı şekilde sonraki gelişinizde neyle karşılaşacağınızı bilememeniz de ayrı bir güzel. Bahsi geçen bu mekanlar belli sayıda katlardan oluşuyor, karmaşık katlarda merdiveni bulana kadar etrafta dolaşıp saldırı olursa onların hakkında gelmeye çalışıyorsunuz. Yendiğiniz bazı pokémonlar sizin takımınıza katılmak için teklifte bulunabilir. Oyun içinde karşılaşabildiğiniz bütün pokémonları takımınıza katabilirsiniz, ancak bir pokémonun size katabilme olasılığı biraz sizin gücünüze, biraz da şansınıza bağlı. Gereksiz yere dolaşmak hem başınıza daha çok bela açacak, hem de kontrol ettiğiniz karakterin bir zaman sonra acıkmasına neden olacak. Eğer pokémon aç kalırsa, attığınız her bir adımda 1 HP kaybediyorsunuz, bunu önlemek için ona çantanızda bulunan yenilebilir bir şeyi vermeniz lazım. Katlarda çektiğiniz çileler yetmezmiş gibi, bazılarında en son katta bir boss ile karşılaşabilmeniz de mümkün. Çantanızda bulunacak türlü ıvır zıvır sizi genelde (karakterleri geliştirmeyi ihmal etmediyseniz tabii) başarıya ulaştıracaktır, mesela sağlığınıza kavuşmak için oran berry, karşınızdakini uykuya yatırmak için sleep seed, pataklığınızda sizi tekrar ayağa kaldıracak revive seed gibi önemli eşyaları çantanızdan kesinlikle eksik etmemelisiniz.

Alışamayana birazcık zorlayan bu sistemde pataklanan taraf siz olursanız, karşınıza iki seçenek çıkıyor. Ya pes edeceksiniz, ya da yardım çağıracaksınız. Yardımı yanı başınızdaki bir arkadaşınızdan alabilir, "bu oyunu oynayan arkadaşım yok ki" diyorsanız yardım çağırınızı Nintendo Wi-Fi Connection sayesinde dünyaya ulaştırabilme şansınız var. Dünya çapındaki kurtarma ekipleri çok yardımsever, hatta size yardım etmek için adeta birbirleri ile yarışıyorlar. Bunda görev yapıp takım seviyesi atlayacak olmanın, ve dilerseniz görev için koyacağınız ödül alma isteğinin etkisi büyük olsa da, yardım çağırılarının karşılıksız kalmaması sevindirici.

Mystery Dungeon Red/Blue grafiklerini kullanılmış, ancak bunun kötü olmadığını söyleyebiliriz, çünkü belki de tarza alışıldığındandır, oyuna gerçekten çok yakışıyor. Her türden iki boyutlu doğal manzaraları olan arkaplanlarla renkli bir pokémon dünyası yaratılmış, bu renkli dünyaya oralarda dolaşırken içinizi rahatlatarak, gayet sakın tonlarda, yer geldiğinde içinizi ısıtan müzikler eklenmiş. Senaryo ise size arkadaşlığın gerçekten ne olduğu hakkında dersler veriyor. Bu konularda hassassanız

hüzünlüme ihtimaliniz olan bir sona sahip olduğunun uyarısını da şimdiden yapayım (serinin hayranları ilk oyundaki sonun daha hüzünlü olduğunu söylese de, Time/Darkness/Sky'in da onlardan aşağı kalır yanı yok). İşin tek kötü tarafı, bu hüzünlü senaryonun minik ve şirin yaratıklar üzerine kurulduğu için "küçüklere yönelik" olarak nitelendirilmesi.

Temel Mystery Dungeon oynanışının üstüne, Explorers of Sky'in getirdiği yenilikler maalesef pek fazla değil. Wigglytuff takımından diğer üyelerinin maceralarını anlatan birkaç yan senaryo, bazı yeni zindanlar ve oynanıştaki ufak tefek değişiklikler dışında Time/Darkness oynayanlar için yeni sayılamayacak bir oyun olmuş. Mystery Dungeon serisine daha başlamadıysanız veya sadece ilk oyunları denediyseniz bunu da alın, ancak Time/Darkness oynadıysanız almadan önce düşünmeniz de fayda var.



Oyun dünyasında dolaşırken dünya haritasını üst ekranda dolaştığımız alanları ise alt ekranda göreceğiz.



Zindanları gezerken üst ekranda tıpkı bir RPG oyununda olduğu gibi ekibinizin portrelerini ve temel istatistiklerini görebiliyoruz. Sanırsak Nintendo bu Pokemon serisini Final Fantasy tarzı J-RPG'lerin izinden götürmek istiyor.



NINTENDOCU Karar Vakti

- Yalnızış sistemi
- İyi yazılmış senaryo
- Nintendo Wi-Fi Connection ile uyum
- Yenilik minimum düzeyde



Son Karar: Mystery Dungeon serisi iyi yönde bir adım daha atıyor.

80%

Resident Evil: Darkside Chronicles

Leon ve Claire'in
Wii'ye özel bol
zombili yeni macerası

Capcom, Wii sahiplerini Resident Evil dünyasında gezdirmeye devam ediyor. 2007 yılında yine sadece Wii'ye çıkan Resident Evil: The Umbrella Chronicles'ın devamı niteliğinde olan Darkside Chronicles, Resident Evil 2 dünyasında geçiyor (Evet, Raccoon City!). Leon Kennedy ve Claire Redfield ile süren hikayeye derinlik katıyor, atmosferi genişletiyoruz. Türlü On-Rail Shooter olan oyunda Resident Evil 2 ve Resident Evil Code: Veronica'nın çeşitli sahnelerini tekrar yaşıyor ve yeni detaylar görüyoruz. Eğer On-Rail türü oyunlara yabancıysanız, bu oyun hakkında türünün en iyilerinden biri olacağının garantisini verebiliriz. Oyun boyunca çıkan yüksek kalite ara sahneler, oyunun kendi güçlü grafik gücüyle de birleşinde ortaya film tadında nefis bir macera çıkıyor.

Oyunun ilerleyiş sistemi bölüm seçmeye dayalı. Bölümdeki performansınıza göre, görevi tamamladığınızda bir çeşit istatistik görebilirsiniz. Ayrıca Resident Evil hayranlarının hoşuna gidecek bir arşiv sistemine sahip. Örneğin karakterler, düşmanlar, eşyalar, yazılar, mektuplar, filmler, sesler ve başlıklar gibi çeşitli kategorilerde vakit geçirebilirsiniz. Menü'den kullandığınız silahı güçlendirebilir, çeşitli eklemeler yapabilirsiniz. Örneğin silahı yeniden

doldurma hızını artırabilirsiniz. Arkadaşınızla birlikte oynayabileceğiniz bir Co-Op sistemi de mevcut. Wii-Mote ile ilerlediğimiz oyunda her an tetikte olmamız gerekiyor. Sadece yaratıklara değil, girdiğimiz bir odadaki bazı eşyaları da paramparça edebiliyoruz. Örneğin bir Boss savaşında, yaratığın üzerine yıkılan duvar onu öldürüyor.

Bu oyunda Resident Evil dünyasına yeni katılan karakterler de mevcut. Örneğin Güney Amerika'da Leon ve Krauser, Manuela isimli genç bir kıızı kurtarmaya çalışıyor. Wii'ye özel bir macera arayanlar bu oyunu kaçırmasin, özellikle Resident Evil hayranları!



RE:DC'de Wii grafikleri arasında sıvırlan bir grafik motoru bulacaksınız.



NINTENDOCU
Karar Vakti

- + Güçlü grafikler
- + Film tadında ara sahneler
- + Heyecan verici Boss savaşları
- Etkileşimin fazla yüksek olmaması



Son Karar: Korku survival oyunlarını seviyorsanız edinmelisiniz.

84%

NEED FOR SPEED NITRO

Tür: Yarış > Yapımcı-Yayıncı: EA > Wi-Fi: Yok > Multiplayer: Var

> Kadir Çakır

Need for Speed: Nitro

Nintendo konsollarına özel bir yarış oyunu

Günümüzde araba yarışı türünde oyun denildiğinde akıllara Need for Speed de geliyor. Bu köklü seri için Electronic Arts, Nintendo konsollarına (Wii ve DS'e) özel bir NFS oyunu duyurdu: Need for Speed: Nitro!

Oyunun öne çıkan yönlerini belirtecek olursak sokak gençlerinin kültürü ve grafiti (renkli duvar yazısı) üzerinde yoğunlaşmış bir temaya sahip olduğunu görüyoruz. Dilerseniz kendi arabanızı bile boyayabilirsiniz. Yüksek hıza sahip renge renk, cazibeli arabalarla kıvılcımlar çıkarıyorsunuz.

Kontrol etmek için pek çok seçeneğiniz var. Mario Kart Wii'den bildiğimiz Wii-Mote'a özel direksiyon aparatı ile oynayabiliyoruz. Ayrıca sadece Wii-mote, veya Wii-mote+Nunchuk ikiliyle de oynayabiliyoruz. Klasik oynanışı tercih etmek isteyenler içinse Classic Controller veya Gamecube Controller seçeneği de mevcut. Hangisiyle rahat ediyorsanız onu kullanın!

Mekanlar özenle seçilmiş. Bunlardan bazıları Rio de Janeiro, Cairo, Madrid, Singapore ve Dubai. Araba sayısı ise 30 modern, 30 klasik olarak göze çarpıyor. Arkadaşlarınızla oynamak isterseniz de ekranı dörde bölerek yarışlar yapabilirsiniz. Oyunun grafikleri pastel ve grafiti temasından dolayı göze hoş görünüyor. Nintendo'ya özel bir Electronic Arts yapımı yarış oyunu arayanlar bunu deneyebilir!



Yaptığınız resim ve amblemleri arabalarınıza yerleştirebilirsiniz. Mekanlar oldukça güzel ve çeşitli. Her sokak yarışı oyununun vazgeçilmezi polis kovalamacası bu oyunda da var.



NEED FOR SPEED
NITRO



NINTENDOCU
Karar Vakti

- + Hızın çok iyi ayarlanmış olması
- + Çeşitli resimler ve amblemler yapma özelliği
- Araba geliştirme seçeneklerinin kısıtlı olması



Son Karar: Mario Kart'tan sonra daha ciddi araba yarışı arayanlara uygun.

75%

Rabbids Go Home

Evli evine, köylü köyüne...
Peki ya davşanlar?

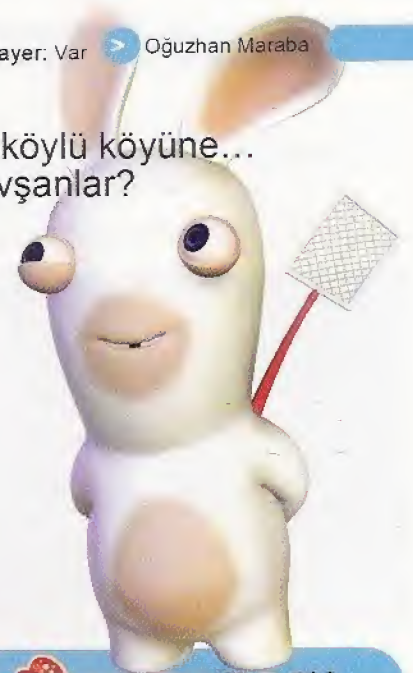
Wii'nin çıkışından beri bizi bırakmamakta kararlı olan davşanlar, çeşitli mini oyunları içeren birbirinden güldürücü maceralarıyla evlerimizi adeta istila etmişti. Artık Dünya'da yaşamaktan bıkan cırtlak sesli davşanlar, daha rahat edeceklerini düşündükleri Ay'a gitmeye karar verirler, ancak bu iş sandıkları kadar kolay olmaz. Davşanlar insanların eşyalarından Ay'a uzanan bir yığın yapmak için kolları sıvar ve piyanolardan tutun ineğe kadar ne bulurlarsa almaya karar verirler. Size düşen şeyse, alışveriş sepetlerini alıp eşya avına çıkan davşanları yarış, aksiyon ve koleksiyon dolu bir oyunda onların emellerine ulaşmasını sağlamak.

Sürekli bir şeyler toplamak veya kaçmanın çabasında olduğunuzdan bölümler oldukça hızlı ilerliyor. Binalar, hava alanları, fabrikalar gibi mekânlar arasında birbirinden komik işler yapılabiliyorsunuz. Davşanların alışveriş arabalarını güzelce idare ettikleri bu mekânlar oyunun esprili anlayışını gösterir şekilde düzenlenmiş, ancak üstünde ne kadar uğraşıldığını anlayabilmek için oyunu biraz daha yavaş oynayıp etrafa dikkat etmeniz gerekiyor. Sesler ve müzikler ise kulağınızı şenlendirir nitelikte. Davşanların komik seslerinin yanında, oyunu oynarken dinleyeceğiniz müzikler oyunu daha bir ilginç kılıyor. Kontrol düzeni ise önceki oyunlardan çok daha iyi, Wiimote'u yerinde kullanabilen bir

sistem olmuş. Yaklaşık sekiz saat süren oyun davşanların şimdiye kadarki en güzel macerası (özellikle bu oyun mini oyunlar toplamı olmadığı için), önceki oyunları oynamışsanız bundan daha çok zevk alacağınıza garanti verebilirim, hatta önceki oyunları sevmediyseniz bunu mutlaka deneyin.



Davşanların bu yeni oyununda insanlar da rol alıyor ancak bu işten ne kadar memnunar orası tartışılır.



NINTENDOCU
Karar Vakti

- + Daha iyi oynanış
- + Yerinde kullanılmış kontroller
- + Davşanları sevmeme ihtimaliniz olabilir



Son Karar: Çılgın bir parti oyunu, arkadaşlar boyu eğlence!

70%

COP THE RECRUIT

Tür: Macera > Yayımcı: Ubisoft > Wi-Fi: Yok > Multiplayer: Yok

Kadir Çakır

C.O.P The Recruit

Şehrin düzeni sizden sorulacak

Oynanış çoğunlukla araç kullanma, shooter ve macera bölümleri arasında bölünür.

Oyunda sadece tek başımıza oynadığımız değil bir polis timi yönettiğimiz bölümler de var.



Şekil olarak Grand Theft Auto serisine benzeyen bu aksiyon macera türündeki oyunu bazen üçüncü kişi bakış açısıyla, bazen de araba kullanarak yöneteceğiz. Baş karakterimiz bir dedektif ve New York şehrindeki sivililer için mücadele ediyoruz. Open-City dediğimiz geniş bir şehirde özgürce dolaşabiliyoruz. 60'tan fazla görev bizi bekliyor olacak. Oynanış süresi olarak ise 20 saat gibi yeterli bir zamanımız var.

Bazılarımıza ilk bakışta bir Wii oyunu olduğunu düşündürecek kadar kaliteli grafiklere sahip bu oyunun bir güzel yanı da mikrofonu kullanabileceğimiz olmaması. Bir ekibi çağırırken mikrofondan yararlanabileceğiz. Ambulans çağırmak, şehri kamera sisteminden takip etmek gibi interaktif uygulamalarla görevlerimize gerçekçilik kazandıracız.

Çeşitlilik, grafikler ve Frame Rate oyunun güçlü özelliklerinden. Ancak menü kullanımındaki sıkıntılar ve araba sürmedeki çeşitli kusurlar göze çarpıyor. Eğer bu tür saygı duyanlardansanız bir düşünmenizde yarar var.

NINTENDOCU
Karar Vakti

- + DS oyununa göre üstün grafikler
- + Oynanış çeşitliliği
- + Kullanımdaki bazı aksamalar



Son Karar: Macera severler için denemekte fayda var.

60%

Toy Story Mania

Yeni film gelene kadar oyalama taktikleri...



Toy Story Mania'nın parkurları ne yazık ki yeterince zor ve çeşitli değil ancak görünüm olarak oldukça eğlenceli.



NES'teki ünlü Duck Hunt oyunundan beridir ekrana ateş ederek birşeyler avlamayı çok seviyoruz. Wii Play'deki mini oyunları saymazsak Wii'de güzel bir atış galerisi oyunu çıkmamıştı. Ne yazık ki Toy Story Mania o beklediğimiz güzel oyun değil...

Bilindiği gibi önümüzdeki yaz gelecek olan Toy Story III ile Toy Story üçlemesi bitecek. Üstelik 3D olacak olan bu üçüncü film öncesi ilk 2 filmin DVD'leri de set olarak piyasada olacak. Toy Story Mania bu rüzgardan yararlanmayı uman bir oyun ancak bizce üçüncü film çıkana kadar Disney biraz daha çalışıp oyunun içeriğini geliştirmeliymiş.

Toy Story Mania aslında Disneyland'da binebileceğiniz ve hareket eden vagonlar üzerinde çeşitli atış alanlarına geldiğiniz zevkli bir eğlence parkı atraksiyonu. Bu eğlenceyi evimize taşımak için oyunun içinden bir çift 3D gözlük çıkıyor. Oyunu oynamak için mutlaka bu gözlükleri kullanmak zorunda değilsiniz, 3D özelliğini devreye almadan da oynayabiliyorsunuz.

Oyunda az sayıda atış parkuru var. Parkurların hepsi oldukça kolay. Tek özellikleri Toy Story karakterleri ve esprileri ile süslü olmaları. Eğer oyun yetişkin oyuncuları oyalayacak dersek pek doğru olmayacaktır. Yetişkin oyuncular birkaç saat içinde tüm içeriği bitir-

recektir ve eğlenmek için çok oyunculu modları denemeliler. Daha küçük yaşta Wii kullanıcıları ise özellikle aileleri ya da arkadaşları ile oynarken oyundan oldukça zevk alacaktır. Eğer evinizde bir Wii Zapper aksesuarı varsa bu oyun ile fazlası ile uyumlu.



NINTENDOCU Karar Vakti

- Oyun ile birlikte gelen bir çift 3D gözlük
- Toy Story karakterleri ile yeniden buluşma imkanı
- Oyunun içeriği oldukça az
- Çok kolay!



Son Karar Özellikle küçük yaşta Wii kullanıcılarına önerilir

52%

WOMEN'S MURDER CLUB

Tür: Bulmaca > Yayıncı: THQ > Wi-Fi: Yok > Multiplayer: Yok

> Burak Berk

Women's Murder Club

Çözmeniz gereken ilk gizem oyunun ismi...

Tam ismi "James Patterson's Women's Murder Club Games of Passion" olan oyunda ilk önce ismin gizemini çözmeliyiz. James Patterson Amerikalı bir yazar ve yazdığı kitap serilerinden biri de Women's Murder Club isimli bir seri. Bu seriden bugüne kadar 9 kitap çıktı. Seride biri polis, biri adli tıp görevlisi, biri savcı ve biri de gazeteci dört kadının polisiye ve dedektiflik maceraları anlatılıyor. Özellikle bayanlar tarafından oldukça sevilen seri şimdi bu oyun ile DS ekranlarımıza taşınıyor. Oyunun WMC serisindeki ismi ise Games of Passion.

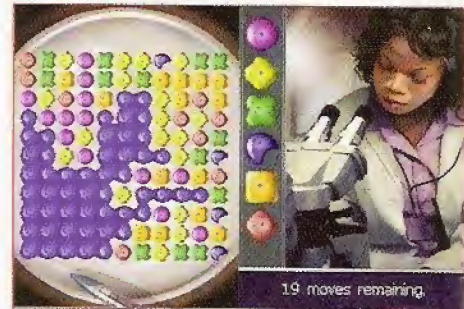
Oyun yedi bölümden oluşuyor. Her bölümün başında bir cinayet meydana geliyor ve bölümün bitmesi için bizim cinayet soruşturmasını belli bir yere getirmemiz gerekiyor. Bunun için art arda "arama bulma" oyunları oynamalıyız. Her bölümde birkaç mekan oluyor, bu mekanlar genelde cinayetin geçtiği mekandan başlıyor ve başka soruşturma mekanlarına doğru genişliyor. Bu mekanlarda çeşitli ipuçları, kurşun delikleri, cinayet silahları ve envai çeşitli nesneleri arayıp bulmamız gerekiyor. Arada özellikle adli çalışmalar için bazı küçük mini oyunlar da var.

Oyunun bulmacaları ne yazık ki yeterince zor ve uğraştırıcı değil. Mini oyunlar da fazlası ile kolay. Neyseki hikaye oldukça akıcı ve merak uyandırıcı olduğu için oyunlar arasında hızla ilerlenebiliyor. Karakterler ise biraz kişi olsa da etkileşimlerini okumak eğlencidir.

Oyunun DSi kullanıcıları için bir ekstra özelliği var. DSi kullanıcıları fotoğraf makinesi ile

çevrelerindeki insanları ve nesneleri çekerek onları çeşitli polisiye hikayelerin içine gömebiliyorlar.

Özellikle oyunları itici bulan anneniz ya da kız arkadaşınız için oldukça zevkli bir oyun. Oyun severlerin ise kısa bir sürede bitirip rafa kaldırması olası.



Oyunun adli tıp bölümlerinde geçen mini oyunlar birbirinden kolay ve içerik olarak da zayıf.

NINTENDOCU Karar Vakti

- Zevkli bir hikaye ve karakterler
- Güzel grafikler
- Fazlasıyla kolay ve kısa bir oyun



Son Karar: Keşke biraz daha uzun olsaydı...

55%

Super Star Wars Trilogy

Virtual Console'a gelen en güzel Star Wars oyunu...

Star Wars üzerine bugüne kadar yapılmış yüzlerce oyun var. Bunlardan Nintendo için çıkmış olanlar arasında üç oyun kalbimizde özel bir yer edinmiştir. İlki NES'te çıkmış olan Star Wars'tur. Bu zor platform oyunu tüm oyuncuları oldukça zorlamıştı. İkincisi Game Cube zamanında çıkmış olan Rogue Squadron'dur. Ancak bu iki oyun arasında Nintendo konsollarına çıkmış en iyi Star Wars oyunları var: Super Star Wars serisi.

Super Star Wars sağa doğru kayan bir platform oyunu. Oyunda önce Luke Skywalker'ı sonra da sırasıyla Han Solo ve Chewbacca'yı oynuyoruz. Oyunda filmdeki sahnelerin yanında filmde olmayan ilginç bölümler de var. Super Star Wars, Super Empire Strikes Back ve Super Return of the Jedi isimli üç oyundan oluşan bu üçleme çöl, Jabba'nın sarayı, Ewok köyü ve Death Star gibi pek çok filmde tanıdığımız mekanda geçiyor. Aralarda arkadan görünen taşıtlar kullandığımız bölümler bile var.

Zor oyunlara alışık oyun severler ve Star Wars hayranları Wii Virtual Console'a gelen bu üçlemeyi kesinlikle kaçırmamalı.



NINTENDOCU Karar Vakti

- Filmlere müthiş göndermeler
- Zamanına göre müthiş grafikler
- Fazlasıyla zor

Son Karar: Eğer zorluktan kaçmıyorsanız bu üçlemeyi mutlaka indirin.

85%

ASPHALT 4

Tür: Yarış > Yayımcı: Gameloft > DSiWare > Puan: 800

Abdülkerim Güven

Asphalt 4: Elite Racing

Yıllardır telefonlarda oynadığımız Asphalt şimdi Nintendo DSiWare platformunda!

1999 yılından beri tüm konsollara mükemmel oyunlar üreten ve yayınlayan GAMELOFT, Nintendo DSiWare için Asphalt adlı yarış oyununu yayınladı. Oyunu DSiWare'den 800 puana indirebiliyoruz. Oyunu indirdiğimizde Nintendo DSi Menü'de bir hediye paketi belirliyor. Hediye paketine basıyoruz ve Asphalt 4: Elite Racing'in logosunu görüyoruz.

Oyunu açınca önümüze Bugatti Veyron'un Havalı bir görüntüsü önümüze çıkıyor. Ekrana basarak devam ediyoruz. Karşımızda 6 seçenek oluyor. Quick Race, Career, Multi-player, Options, Help ve Photo.

Quick Race ile başlıyoruz. Quick Race'e basınca oyun size rastgele bir araba (Ferrari, Bugatti, Aston Martin, Lotus, Kawasaki, Chevrolet ve fazlası), rastgele bir Harita (New York, Paris, Hawaii, Dubai, Monte-Carlo, Shanghai, St. Petersburg ve Beverly Hills) ve rastgele bir yarış modu (Race, Duel, Cop Chase, Cash Attack ve Beat 'Em All) veriyor. Öylesine bir yarış yapıyoruz.

Career Modunda ise yarış yapıp para kazanıyoruz ve seviye atlıyoruz. Seviye atladıkça yeni yarışlar, arabalar, motorlar ve arabamızı modifiye etmek için araçlar açılıyor. Ama onları da para ile almamız gerekiyor. Multi-player modu farklı DSi'lerle oynayabilmek için. Ayrıca oyundaki photo adlı seçenek sayesinde DSi™ Camera ile çektiğimiz resimleri oyun

indeki billboardlarda görebiliyoruz.

Grafikleri çok güzel olan oyunda sivil araçlara pek özenilmemiş. Oyunu ister ok tuşları istersek de dokunmatik ekranı kullanarak oynayabiliyoruz. Oyundaki atmosfer oldukça gerçekçi. Arka plana yarış yaptığımız şehrin resimlerini koymaları da güzel bir etki yaratmış.



NINTENDOCU Karar Vakti

- Müthiş grafikler ve araçlar
- Ses efektleri çok güzel
- Kontroller üzerine daha uğraşılabilir

Son Karar: Mükemmel bir yarış oyunu.

93%



Flipnote Studio™

Flipnote Studio ile profesyonel bir animatör olun!

Tek yapmanız gereken burada verdiğimiz dersleri uygulamak

Ders 1: Düz çizgiler çizebilirsiniz!

Evet, doğru duydunuz. Flipnote Studio'da elle çizdiğiniz her çizgi kırık olmak zorunda değil. Start tuşuna basılı tutarak düz bir çizgi çizebilirsiniz (1A). Select tuşuna basılı tutarak ise eğik bir çizgi çizebilirsiniz (1B). Bunu istediğiniz zaman kullanabilecek olsanız da biz elle çizilmiş çizgilerin stillerini de oldukça seviyoruz. Yani zaman zaman kırık çizgiler de animasyonunza ayrı bir hava katabilir. Hemen ilk aşamada vereceğimiz ikinci bir ipucu ise daha ince uçlu bir DS kalem ile daha rahat çizim yapabileceğinizdir. Yedek kalemler satan bir dükkanda daha ince uçlu DS kalem rahatlıkla bulabilirsiniz. Profesyonel Flipnote animatörlerinin DS kalemlerini kalemtraş ile sivirttiği de görülmüştür. Ancak biz bunu evde denemenizi önermiyoruz :)

Ödev: Sadece düz çizgilerden oluşan bir animasyon yapınız!

Ders 2: Katmanları unutmayın

Animasyon zaman zaman oldukça zorlayıcı bir iş olabilir. Bu nedenle tüm süreci daha kontrolünüzün altında tutmak için animasyonunuzun tamamını bir anda çalışmak yerine onu parçalara bölmek iyi fikirdir.

Katmak (Layer) özelliği de sizin en büyük dostunuzdur. Eğer bir ekranda birden fazla şeyi hareketlendirmek istiyorsanız, mutlaka bunları ayrı katmanlara bölünüz. Örneğin ekranda 2 karakter varsa birini bir katmana, diğerini bir başka katmana çizin.

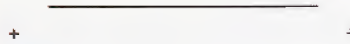
Ödev: Karşılıklı birbirine kartopu atan iki adamı gösteren üç katmanlı (bir katman da kartopu için) bir animasyon yapınız.

Ders 3: Renk paletlerini kullanın

Flipnote Studio'da sayılı renk olması aslında animatörlere sınırlama değil fayda sağlamaktadır. Ancak renk dışında bir de boyama fırçalarını denemeyi unutmayın. Örneğin biz retro boyama fırçalarını çok seviyoruz. (3) Farklı renklerle çalışmak katmanların birbirinden ayrılmasına yardımcı olabilir. Örneğin eğer iki karakter anime ediyorsanız birini farklı bir renkte yapabilirsiniz. Ekranda hareket eden her şeyi ayrı katmanlara böldükten sonra her katmanı ayrı renkte çalışabilirsiniz. Tüm işiniz bittiğinde ise Merge (birleştir) seçeneğini kullanarak tüm animasyonu yine ilk katmanın rengine dönüştürebilirsiniz.

Ödev: Farklı renklere sahip meyveler seçin ve hepsinin bir arada olduğu bir animasyon yapın.

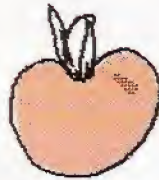
1A



1B



3



Ders 4: Karakterinize zaman ayırın

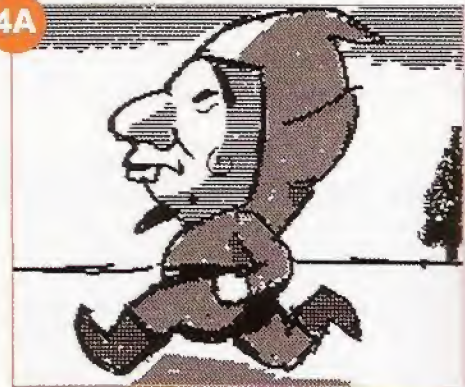
Çöp adamlarla animasyon yapmak her zaman zevklidir. Ancak büyük ihtimalle karakteriniz animasyonunuzun büyük bölümünde ekranda kalacak ve animasyon yükünün çoğunu alacak. Bu nedenle ona biraz zaman ayırsanız iyi olur. Animasyona başlamadan önce karakterinizi yaratın ve ondan mutlu olduğunuza emin olun.

Bunu yapmak için bir katmanda karakterinizi çizin. Daha sonra farklı bir katmanda ona gölgelendirmeler ekleyin (4A). Karakterinize üç boyut katacak şekilde gölgelendirmeler yapmaya çalışın (4B).

Karakterinizin güzel bir çizimini "on model" olarak ayarlayın. Böylece her karede ekranda kalır ve ona bakarak animasyon yapabilirsiniz.

Ödev: Güzel bir karakter çizin, onu önce sadece çizgi şeklinde sonra da gölgelendirilmiş ve boyanmış şekilde anime edin. Aradaki farkı inceleyin.

4A



4B

Karakterinize gölge vermek onu canlandırır ve üç boyut kazandırır. Örneğin bu örnekte dinazorun uzakta kalan bacağına çizmek yerine onu sadece gölge olarak gösterebilirsiniz.





Professor Layton and Pandora's Box

Rehberimiz sayesinde oyundaki üç yan görevi de bitirin

Hamster

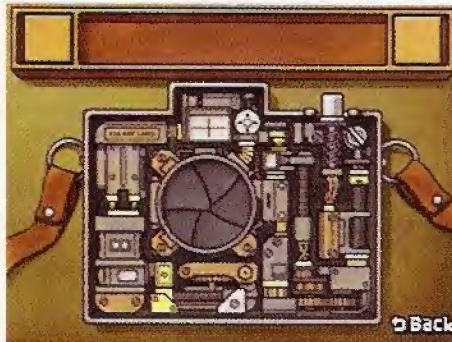
Hamster'ı ilk bölümde mutfağa gittiğinizde (akşam yemeği vagonunun en sol arkasındaki kapı) alacaksınız. Şef size hamster'ını verecek ve ona kilo kaybetmesinde yardım etmenizi isteyecek. Bunu yapmak için kafesine çeşitli oyuncaklar koymalısınız. Bu oyuncaklar onu farklı şekillerde etkileyecektir. Yapmanız gereken onu mümkün olduğu kadar çok yürütme. Oyun içinde 15 adet hamster oyuncakları var, her biri size belli bir bulmacayı çözdüğünüzde veriliyor. İşte tüm oyuncakların listesi ve nasıl yerleştirilmeleri gerektiği. Oyuncakları kafese 30 adım atacak şekilde yerleştirdiğinizde hamster kilo verecek ve bonus bölümünde Animal Lover's House'ı açacaksınız. Burada ekstra zor bulmacalar #145, #146 ve #147 var.

						Ampül	
		Ev					
				Çiçek			Ağaç Gövdesi
Elma							
Blok							
Süpriz Kutu	Ev						



Bölüm	Oyuncak	Bulmaca
1	Elma	Hamster ile birlikte verilir
1	Ev	"Tom" gizemini çözün
2	Ağaç Gövdesi	#34: Trees On An Old Road
2	Çiçek	#32: It's A Wrap
3	Blok	#56: The Door's Code
3	Ampül	#58: In The Tunnel
4	Ev	#68: Hat Trick
4	Süpriz Kutu	#63: Numbered Cards
5	Kum Kutusu	#96: A Ghostly Puzzle
5	Elma	#75: Candy For Five
5	Blok	#113: A Stack of Die
5	Havuz	#83: Pancake Stacks 2
6	Ampül	#102: Disappearing Act 2
6	Süpriz Kutu	#103: Disappearing Act 3
6	Trambolin	#99: Jars and Cans 2

Fotoğraf Makinesi



Sammy ile trende ilk karşılaştığınızda (trenin kondüktörü) size bozuk olan fotoğraf makinesini verecek ve tamir etmenizi isteyecek. Makinenin parçalarını bulmak bir yana o parçaları

doğru bir şekilde yanyana koymak bile başlı başına bir bulmacak. Kamera 10 parçadan oluşuyor. Tüm 10 parçayı da bulduktan sonra bir araya getirmelisiniz. Bazı parçalar döndürülmek durumunda, ancak bu şekilde doğru olarak yerleşirler. Parçaları doğru yerleştirmek için yandakine benzetmeniz yeterli.

Makineyi tamir ettikten sonra bazı yerlerde makine ikonu çıkacak. Buna tıkladığınızda oranın iki fotoğrafını çekeceksiniz. Daha sonra çekilen iki fotoğraf arasındaki farkları bulmanız gerekiyor. Bu şekilde oyunda 9 bulmaca daha açabilirsiniz. Ayrıca tüm 9 fotoğrafı da çektiğinizde bonuslarda Musician's House açılacak. Burada ekstra zor bulmacalar #139, #140 ve #141 var.

Otel Odası, #114 no'lu bulmacayı açar
Çöp yığını, #118 no'lu bulmacayı açar
Seedy Alley, #124 no'lu bulmacayı açar
Müze 2.kat, #95 no'lu bulmacayı açar
Watchtower 1.kat, #119 no'lu bulmacayı açar
Maden girişi, #66 no'lu bulmacayı açar
Karanlık Orman 2, #97 no'lu bulmacayı açar
Granny R, #129 no'lu bulmacayı açar
Makine Odası, #88 no'lu bulmacayı açar

Çay Seti



Tarifler

Bell Classic
Oasis Berry
Sugar Smoke
Root Remedy
Cheery Boost
Bitter Fruit
Dream Spice
Clover Quencher
Radiance Blend
Cayenne Twilight
Cinder Flower
The Layton Elixir

Malzemeler

Oasis Leaf, Brisky Berry, Belle Tart Seed
Oasis Leaf, Brisky Berry, Brisky Berry
Oasis Leaf, Belle Tart Seed, Cinder Horse
Oasis Leaf, Joy Root Clover, Tonic Flower
Oasis Leaf, Peppercherry, Peppercherry
Brisky Berry, Belle Tart Seed, Tonic Flower
Brisky Berry, Dream Fluff, Peppercherry
Brisky Berry, Joy Root Clover, Cinder Horse
Belle Tart Seed, Dream Fluff, Joy Root Clover
Dream Fluff, Joy Root Clover, Peppercherry
Dream Fluff, Tonic Flower, Cinder Horse
Joy Root Clover, Peppercherry, Cinder Horse

Bölüm

2
2
2
4
4
5
5
6

Malzeme

Oasis Leaf
Brisk Berry
Bell Tart Seed
Dream Fluff
Peppercherry
Joy Root Clover
Tonic Flower
Cinder Horse

Bulmaca

Çay seti ile birlikte verilir
Çay seti ile birlikte verilir
Çay seti ile birlikte verilir
#61: Where's the Hotel?
#89: Flower Bed Fun
#74: PU!
#86: Perplexing Figure
#109: Walking the Dog

Bölüm

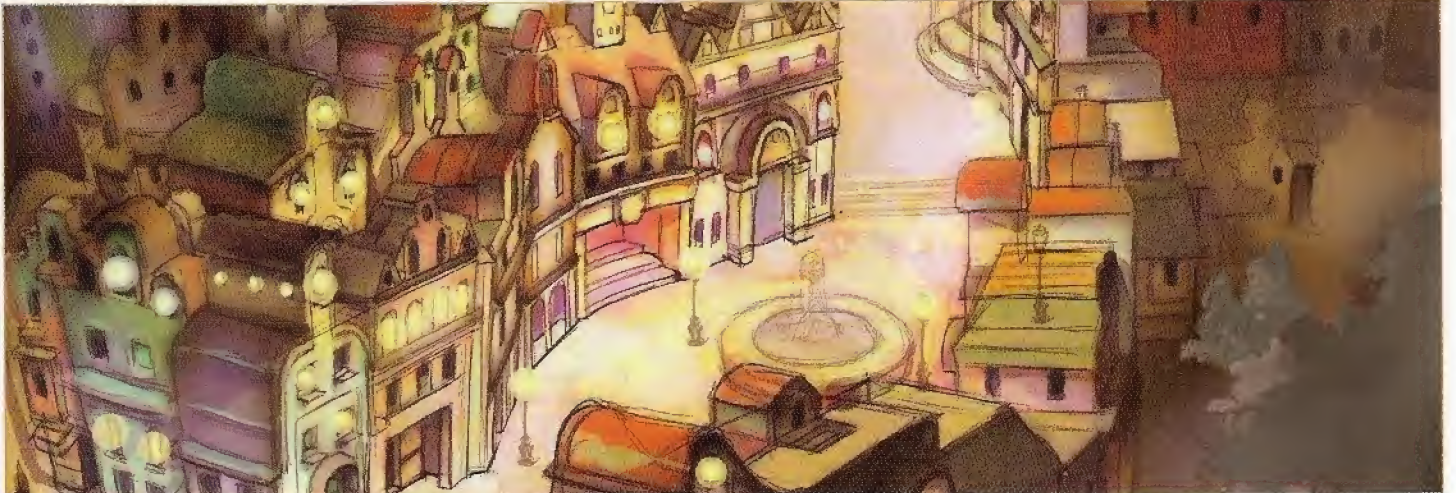
2
2
4
4
4
4
4
4
4
5
5
5
5
5
5
5
6
6
6
6
6
6
6
6
6
6

Karakter

Layton
Luke
Stachen
Felix
Darby
Ilyana
Narice
Krantz
Joanie
Dawson
Gertie
Joseph
Duke
Doge
Lila
Niles
Marina
Garland
Geoff
Sammy
Opal
Rory
Hopper
Gregorio
Grinko
Ray

Tarif

Belle Classic
Oasis Berry
Belle Classic
Dream Spice
Belle Classic
Oasis Berry
Dream Spice
Cherry Boost
Oasis Berry
Cayenne Twilight
Radiance Blend
Bitter Fruit
Bitter Fruit
Cherry Boost
Root Remedy
Radiance Blend
Root Remedy
Sugar Smoke
Clover Quencher
Cinder Flower
Cinder Flower
Sugar Smoke
The Layton Elixir
Clover Quencher
The Layton Elixir
Cayenne Twilight



Best of DS!

Her Nintendo DS, DS lite ve DSi sahibinin denemesi gereken oyunlar



New Super Mario Bros

New Super Mario Bros, 20 yıllık Super Mario Bros efsanesine tamamen sadık kalınarak yapılan ve DS'in dokunmatik özelliklerini kullanan klasik bir platform oyunudur.



More Brain Training

Brain Training'in bu devam yazılımında kısa ve hızlı hafıza oyunları oynayın, beyninizi harekete geçirin ve sonra da rahatlamak için Sudoku oynayın. Bizce müthiş bir kombinasyon.



Nintendogs Dalmatians

Şirin mi şirin köpek yavrularını DS'imizin ekranında beslediğimiz bu oyunun başlangıç köpeklerine göre farklı sürümleri var: Dalmatians, Chihuahua, Daschund ve Labrador.



Ve Diğerleri...



42 All-Time Classics
42 tane modası asla geçmeyecek kart, board, masa ve salon oyunu. Üstelik Internet üzerinden dünyadaki herkesle karşılıklı oyun oynama imkanı.



Tetris DS
Tetris DS, DS'in yeteneklerini kullanmanın yanında yeni ve farklı oyun modlarıyla Tetris'i daha önce oynamış olanlar için bile şaşırtıcı.



Mario Kart DS
Internet üzerinden Wi-Fi ile ücretsiz oynanabilen ilk oyun olan Mario Kart DS'te Nintendo'nun tüm karakterleri bir arada.



Rhythm Paradise
Bugüne kadarki tüm müzik ve ritim oyunlarını unutun. Bu çılgın Japon icadı oyunda ritim ve müzik duygularınız sonuna kadar sınanacak.



Pokémon Diamond
Tüm DS sahiplerinin en az bir Pokémon oyunu oynamış olması gerekiyor. Bunun için size Diamond'ı ya da Pearl'ü öneriyoruz.



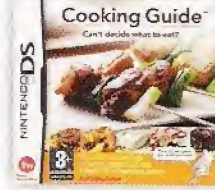
Elite Beat Agents
Elite Beat Agents eğlenceli senaryoları, müthiş karakterleri ve zevkli oynanışı ile dikkat çekiyor.



Mario vs Donkey Kong 2
Mario'nun DS'te Donkey Kong'a karşı verdiği zeka mücadelesi. Lemmings'i andıran oyunda kendi bölümlerinizi de tasarlayabilirsiniz.



Brain Training
Artık bu oyunu açıklamamıza gerek var mı? Brain Training bir nöroloji profesörünce üretili ve kullanıcıların zekalarını keşkinleştiren egzersizleri içeriyor.



Cooking Guide
Artık evde dünya mutfağını denememeniz için bir neden yok. 245 tarif içeren Cooking Guide, uygulamalı yemek yapma rehberleri ile Nintendo DS'te.



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Link'in bugüne kadar çıkmış en iyi macerası. Macera ve Zelda tutkunlarının kaçırması gerekli.



Prof. Layton and the Curious Village
Pek çok çeşit bulmacanın ve zevkli bir senaryonun bir araya geldiği bir zeka oyunu. DS'in en sevilen oyunlarından...



Mario & Luigi Bowser's Inside Story
Mario & Luigi RPG serisinin bu üçüncü oyununda macera, aksiyon ve RPG türleri bir arada.



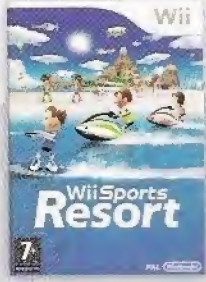
Metroid Prime Hunters
DS'imizle online FPS oynayabileceğimiz bu Metroid oyunu grafikleri ile de öne çıkıyor. Samus dışında müthiş karakterler de içeriyor.



Castlevania: DoS
Ünlü Castlevania serisinin DS uyarlaması. En iyi 2D platform ve aksiyon oyunlarından biri.

Best of Wii!

Wii'yi Wii yapan vazgeçilmez oyunlar



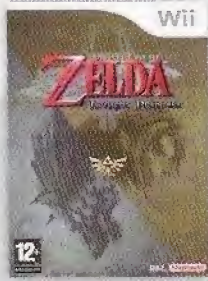
Wii Sports Resort

Wii Sports'un bu görkemli devam oyunu Wii Motion Plus aparatı ile birlikte satılıyor. Her Wii sahibi mutlaka denemeli!



Super Smash Bros. Brawl

Hem Wii'nin hem de oyun dünyasının en iyi dövüş oyunu. Pek çok süpriz karakter sizi bekliyor!



Zelda Twilight Princess

Wii'nin en güzel macera oyunu Zelda'nın bugüne kadarki en detaylı hikayesinden oluşuyor. Mutlaka oynanmalı!



Ve Diğerleri...



Wii Fit Plus

Oyun dünyasını değiştiren Wii Fit normalde oyunlara uzak duran bayanları da konsolların başına topladı. Oyun Wii Denge Tahtası ile birlikte satılıyor.



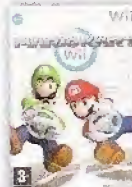
Punch-Out!!

Nintendo'nun sevilen boks oyununun Wii versiyonu pek çok unutulmaz karakteri yeniden ekranlarımıza taşıyor. Bir arcade, bulmaca ve zamanlama oyunu...



Metroid Prime Trilogy

Üç Metroid Prime oyununu bir araya getiren bu müthiş FPS üçlemesi uygun fiyatı ile dikkati çekiyor.



Mario Kart Wii

Onlarca Nintendo karakteri ve her birine özel araba, motorsiklet gibi araçlarla çılgin pistlerde yarışın. Wi-Fi özellikleri ile dünya ile yarışabilirsiniz.



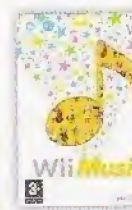
Resident Evil 4

Korku türünün tartışmasız en iyi oyunlarından biri olan Resident Evil 4, Wii'de kendine has kontrollerle sizi korkunun daha çok içine sokuyor.



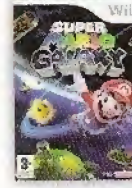
Endless Ocean

Okyanusta dalarak deniz altı hayvanlarını keşfetmek, saklı hazineleri bulmak ve müthiş fotoğraflar çekmek ilginizi çekiyor mu? Terapi amaçlı bulundurulması gereken bir oyun.



Wii Music

Nintendo'dan müthiş bir performans! 60'tan fazla enstrümanı sadece Wii'nin kumandalarını kullanarak çalabilir, kendi müzik videolarınızı oluşturabilirsiniz.



Super Mario Galaxy

Dünya tarihinin en zevkli platform oyunu uzaya çıkıyor! Mario'nun bugüne kadarki en güzel macerası...



MadWorld

Wii'nin en şiddetli oyunu sadece üç renkten oluşuyor; siyah, beyaz ve kan için kırmızı! 18 yaşından küçükler kesinlikle önermiyoruz.



Wario Ware Smooth Moves

Wii Remote'un hareket özelliklerini en çılgin şekillerde kullanan bu mini oyun toplaması Wario oyunlarının komedi anlayışını içeriyor.



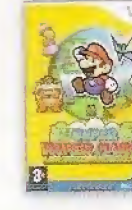
Conduit

Wii'deki en iyi grafikli oyunlardan biri olan The Conduit alışıldık FPS beklentilerini karşılıyor. Düşmanlarının benzerliği ile eleştirilse de konsoldaki FPS açığını kapıyabiliyor.



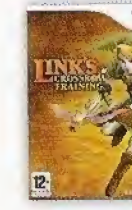
Wario Land Shake Dimension

Wii ekranlarındaki bu 2 boyutlu platform oyununda Wario başrolde. Wii Remote'u çılginca sallamaya hazır olun!



Super Paper Mario

Mario'nun en komik maceralarından biri. 2 ve 3 boyutlu platform oyunları arasında yaratıcı bir geçiş.



Link's Crossbow Training

Wii Zapper ile birlikte gelen bu oyun Wii Play gibi bir tanıtım oyunundan çok öte. Zelda dünyasında geçen oyunda 3 farklı mod var.

Raflarda neler var?

DS ve Wii arşiviniz ne durumda?

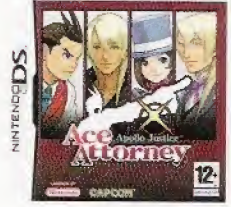
Son günlerde DS oyunlarında oldukça güzel fiyat indirimleri görüyoruz. Özellikle bazı noktalarda 20 TL'ye satılan DS oyunları içinde oldukça güzel ve arşivlik oyunlar bulunabiliyor. Wii oyunlarının çeşidi ise yılbaşı öncesi raflarda oldukça arttı. Nintendo üretimi dışındaki oyunlar raflardan çekildiğinde bulmanın zor olduğunu da göz önünde bulundurarak oyun arşivinizi bir an önce gözden geçirmenizi öneririz. Bakalım bugünlerde DS ve Wii raflarında neler var?



42 All-Time Classics
42 kart ve salon oyunu bir arada. Üstelik Wi-Fi ile çok oyuncu özellikleri. Müthiş! Arşivlik Değeri:



Mario & Luigi Bowser's Inside Story
DS'in en güzel RPG ve macera oyunu. Arşivlik Değeri:



Apollo Justice: Ace Attorney
Capcom'un kült oyunu raflarda yerini alır almaz hızla tükendi. Arşivlik Değeri:



Back to the Barnyard
Pek çok mini oyundan oluşan bu oyun Barnyard severler için vazgeçilmez. Arşivlik Değeri:



UP
Disney'in müthiş filmi UP'ın DS oyunu filmi kadar eğlenceli. Arşivlik Değeri:



Wii'de de var!
UP maceralarına Wii'deki versiyonundan da katılabilirsiniz.



Style Boutineue
Bu ayrıntılı oyun ile Nintendo moda janrını da kontrolü altına alacak gibi görünüyor. Arşivlik Değeri:



The Princess and the Frog
Disney'in bu film oyunu pek çok mini oyundan oluşuyor. Arşivlik Değeri:



Bratz Girlz Really Rock
Bratz'in başrolünde olduğu bir müzik ritim oyunu. Arşivlik Değeri:



Cooking Guide Can't Decide What to Eat?
Dünyadan pek çok farklı mutfaktan tarifler. Arşivlik Değeri:



Cory in the House
Disney Channel'ın ünlü serisinin DS oyunu. Arşivlik Değeri:



Dinosaur King
Pokemon'u unutun. Şimdiki hedefimiz dinazorları kazıp bulmak ve eğitmek. Arşivlik Değeri:



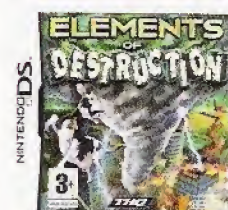
Tinker Bell and the Lost Treasure
Tinker Bell'in maceraları kız oyuncular için pek çok mini oyundan oluşuyor. Arşivlik Değeri:



Eledees: Adventure of Kai and Zero
Wii versiyonunun aksine RPG ve macera türünde. Arşivlik Değeri:



Fire Emblem
Nintendo'nun ünlü strateji RPG karışımı. Arşivlik Değeri:



Elements of Destruction
Sim City'de şehir yıkardık ya, işte bu o oyun... Arşivlik Değeri:



Harvest Moon: Island of Happiness
Dünyanın en zor ama şirin çiftlik simülasyonu Japonya'dan geliyor. Arşivlik Değeri:

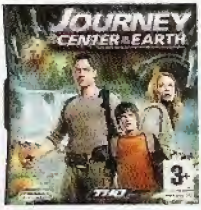


A Christmas Carol
Bu film oyunu pek çok mini oyundan oluşuyor. Arşivlik Değeri:



Drawn to Life Next Chapter
Kendi karakterimizi kendimizin yaptığı bu oyun platform ağırlıklı. Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



Journey to the Center of the Earth
Bir film oyunundan beklemecek derecede zevkli bir aksiyon oyunu.
Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



Kirby Super Star Ultra
En alışılmadık kahraman pembe top Kirby'nin paketlenmiş maceraları.
Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



NINTENDO DS



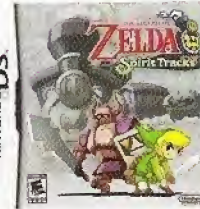
Midnight Play! Pack
42 All Time Classics kadar çok oyun içermese de yine de zevkli bir paket.
Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



Smackdown vs Raw 2010
Ünlü Amerika güreşi serisi 2010 sürümü ile DS'imizde.
Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



Legend of Zelda Spirit Tracks
Zelda'nın bu yeni oyunu yine beklenen kalitede.
Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



Naruto Ninja Council 3
Naruto'nun dövüş oyunları artıyor.
Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



New International Track & Field
Eğlenceli karakterleri ile zevkli bir beceri oyunu.
Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



New Super Mario Bros.
Dünyanın en ünlü serisinin müthiş devam oyunu.
Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



Lock's Quest
RPG ve stratejinin ilginç bir karışımı.
Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



Lost in Blue 3
İssiz bir adada hayatta kalmaya çalıştığımız oyun, zevkli bir macera.
Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



Luminous Arc
Güzel bir J-RPG, yani Japon yapımı RPG ürünü.
Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



Magic Made Fun
Bir deste ile birlikte gelen bu oyun pek çok sihirbazlık numarası öğretiyor.
Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



Nintendogs Labrador
DS'in kusursuz oyunu Nintendogs'un en sevilen versiyonu.
Arşivlik Değeri:



Nintendogs Dalmatians
Nintendogs'un son versiyonu Dalmatians en favori köpekleri içeriyor.
Arşivlik Değeri:



Pass the Pigs
Pek çok mini oyundan oluşan bir toplama.
Arşivlik Değeri:



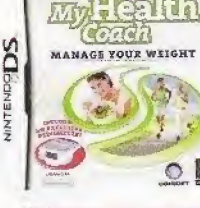
Personal Yoga Training
Günde 15 dakikanızı ayırarak yoga öğrenmeye ne dersiniz?
Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



My Secret Diary
Kendinize özel bir günlük tutmanızı sağlayan zevkli bir yazılım.
Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



My Health Coach
Kilo vermeniz için yaratılan bu oyun yanında bir pedometre ile geliyor.
Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



My Make Up
Kızlara özel bir makyaj oyunu.
Arşivlik Değeri:

NINTENDO DS



Mystery Case Files: MillionHeir
Kalabalık resimler içinden eşyalar bulduğunuz zevkli bir bulmaca paketi.
Arşivlik Değeri:



Picross DS
Türkçe'de Kare Karamaca olarak bildiğimiz bu bulmacanın zevkli oyunu.
Arşivlik Değeri:



Pictoimage
Bu Wi-Fi oyunda arkadaşlarınıza resim çizerek birşeyler anlatmaya çalışıyorsunuz.
Arşivlik Değeri:



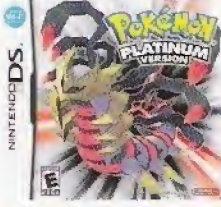
Pokemon Diamond
Diamond, Pearl ile birlikte Pokemon serisinin en son oyunu.
Arşivlik Değeri:



Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Sky
Pokemon yönettiğimiz zevkli bir seri.
Arşivlik Değeri:



Pokemon Pearl
Pearl, Diamond ile birlikte Pokemon serisinin en son oyunu.
Arşivlik Değeri:



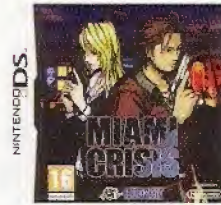
Pokemon Platinum
Pokemon serisinin en son yeniden yapılmış versiyonu.
Arşivlik Değeri:



Pokemon Ranger 2: Shadows of Aima
Pokemonları kalem yardımı ile yakaladığımız zevkli bir macera.
Arşivlik Değeri:



Winx Club Your Magic Universe
Pembe renklerin ve şirirliğin fışkırdığı bu oyun tam kız kardeşlerimizimize göre.
Arşivlik Değeri:



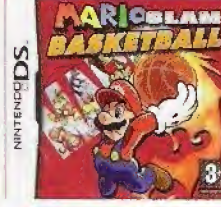
Miami Crisis
Macera ve aksiyonun bulunduğu bu oyun Japon animeleri stili.
Arşivlik Değeri:



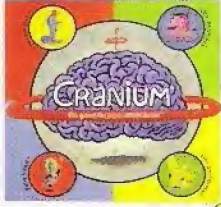
Marvel Super Hero Squad
Minik ve sevimli Marvel karakterlerinin yer aldığı aksiyon oyunu.
Arşivlik Değeri:



Mario Kart DS
Tartışmasız DS'in ve oyun tarihinin en zevkli yarış oyunlarından biri.
Arşivlik Değeri:



Mario Slam Basketball
Tüm Mario karakterlerinin olduğu zevkli bir basketbol oyunu.
Arşivlik Değeri:



Cranium
Ünlü kutu oyunu Cranium'un DS versiyonunda birbirinden çılgın zeka oyunları sizi bekliyor.
Arşivlik Değeri:



Spectrobes 2: Beyond the Portals
Disney'den farklı bir Pokemon türü.
Arşivlik Değeri:



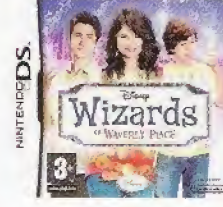
Sudokumaniacs
Zevkli ve bol içerikli bir sudoku bulmaca toplaması.
Arşivlik Değeri:



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Tartışmasız DS'teki en güzel oyunlardan biri.
Arşivlik Değeri:



Viva Pinata: Pocket Paradise
DS'inizde eğlenceli hayvanla yetiştirmeye ne dersiniz?
Arşivlik Değeri:



Wizards of Waverly Place
Disney Channel'in eğlenceli dizisi DS ekranlarında.
Arşivlik Değeri:



Travel Coach Europe 2
İçinde Türkçe'nin ve Türkiye'nin de bulunduğu bir tatil rehberi.
Arşivlik Değeri:

FINAL FANTASY OYUNLARI

Eğer J-RPG sevenlerdenseniz dükkanlarda bulduğunuz Final Fantasy oyunlarını zaman varken mutlaka toplamalısınız.

Final Fantasy'nin kendi serisi dışında, Tactics ve Crystal Chronicles serileri de hala bulunabiliyor.





Wii Fit Plus

Her wii sahibinde mutlaka olması gereken bir oyun. Spor yapmak için olmasa bile Denge Tahtasını kullanan oyunları oynamak için.

Arşivlik
Değeri:



All Star Cheerleader

Wii Fit Denge Tahtası ile tam uyumlu çalışan bu oyunda hem eğlenip hem spor yapabilirsiniz.

Arşivlik
Değeri:



Another Code R

DS'te oynadığımız Another Code'un devamı olan Another Code R müthiş bir macera oyunu.

Arşivlik
Değeri:



Avatar: Into the Inferno

Avatar karakterlerinin başrolde olduğu bir aksiyon oyunu. Filminin gelmesine yakın zevkli bir seçim.

Arşivlik
Değeri:



Baroque

Wii'deki sayılı RGP'lerden olan Baroque bu türün en iyi örneklerinden sayılmasa da bir başlangıç.

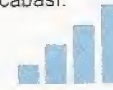
Arşivlik
Değeri:



Battalion Wars 2

Wii'nin en müthiş oyunlarından biri olan BW2'de her türlü savaş aracını kullanabiliyoruz. Wi-Fi savaşlar da cabası.

Arşivlik
Değeri:



Big Beach Sports

Wii Sports'un tahtına aday olamaz ama yeterince zevkli olduğu kesin.

Arşivlik
Değeri:



Big Family Games

Allenizle oynayabileceğiniz pek çok zevkli spor ve eğlence oyunu.

Arşivlik
Değeri:



Harvest Moon Tree of Tranquility

Şirin görünmesine aldanmayın sizi her anlamda zorlayacak bir çiftlik simülasyonu.

Arşivlik
Değeri:



Bratz Girtz Really Rock

Bratz karakterlerinin başrolde olduğu bir müzik/ritim oyunu.

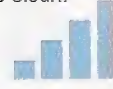
Arşivlik
Değeri:



Castlevania Judgment

Ünlü DS serisi Castlevania'nın tüm karakterlerinin olduğu zevkli bir dövüş oyunu. Mutlaka arşivinizde olsun.

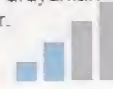
Arşivlik
Değeri:



Classic British Motor Racing

Klasik İngiliz arabaları ile Londra sokaklarında yarıştığınız zevkli bir yarış oyunu. Gerçekçilik arayanları mutlu etmeyecektir.

Arşivlik
Değeri:



Dance Party Club Hits

Dans halısı ile uyumlu bir dans oyunu. Bu türün severi iseniz fiyatı da uygun.

Arşivlik
Değeri:



New Super Mario Bros Wii

Wii'yi kırmızıya boyayan, senelerdir beklediğimiz çok oyunculu klasik Mario macerası.

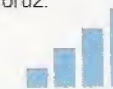
Arşivlik
Değeri:



De Blob

Wii'nin en yaratıcı aksiyon oyunlarından biri olan de Blob'da siyah beyaz bir şehri boyamaya çalışıyoruz.

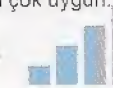
Arşivlik
Değeri:



Disney Princess: Enchanted Journey

Dört Disney prenses karakterinin başrolde olduğu bu oyun kız oyuncular için çok uygun.

Arşivlik
Değeri:



Disaster Day of Crisis

Nintendo'nun bu aksiyon oyunu Wii Remote'un tüm özelliklerini kullanıyor.

Arşivlik
Değeri:



Disney High School Musical Sing It

Bir mikrofona ile birlikte gelen bu karaoke oyunu HSM filminden pek çok şarkı içeriyor.

Arşivlik
Değeri:



Disney Sing It feat. Camp Rock

Disney'in Camp Rock dahil pek çok farklı dizisinden toplanan müzikleri içeren bir karaoke oyunu.

Arşivlik
Değeri:



Disney Sing It Pop Hits!

Pek çok genç şarkıcının şarkılarını içeren Disney'in bu karaoke oyunu sevilen Sing It serisinin son halkası.

Arşivlik
Değeri:



Yu-Gi-Oh! Wheelie Breakers

Yu-Gi-Oh kart oyunu ile araba yarışı konseptini bir araya getiren ilginç bir oyun.

Arşivlik
Değeri:



Dance Dance Revolution Winx Club

Dans oyunu DDR'nin Winx Club karakterleri ve müzikleri ile bezenmiş versiyonu. Dans halısı beraberinde...

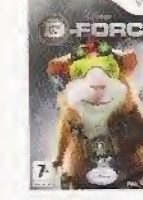
Arşivlik
Değeri:



G-Force

Disney'in yeni filmi G-Force'un Wii oyunu küçükler için aksiyon ve macera içeriyor.

Arşivlik
Değeri:



Hannah Montana The Movie

İlk başta bir müzik oyunu olduğunu sanabilirsiniz. Evet bir müzik/ritim oyunu ama aynı zamanda içinde macera öğeleri de taşıyor.

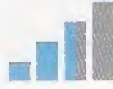
Arşivlik
Değeri:





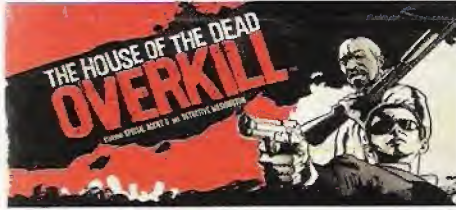
Wii **Harvest Moon: Magical Melody**
Böyle şirin göründüğüne bakmayın oldukça zor ve karmaşık bir oyun.

Arşivlik
Değeri:



Wii **House of the Dead: Overkill**
Wii Zapper ile de çalışan ve zombi avladığımız bu korku oyunu küçüklere göre değil.

Arşivlik
Değeri:



Wii **Kawasaki Jet Ski**
Wii Remote'un özelliklerini kullanan bu jet ski yarış oyunu sizi pek de zorlamayacak.

Arşivlik
Değeri:



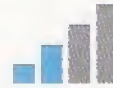
Wii **Kidz Sports Basketball**
Çocuklar için tasarlanmış ve eğlenceli karakterleri olan zevkli ve kolay bir basketbol oyunu.

Arşivlik
Değeri:



Wii **Kidz Sports Football**
Çocuklar için tasarlanmış ve eğlenceli karakterleri olan zevkli ve kolay bir futbol oyunu.

Arşivlik
Değeri:



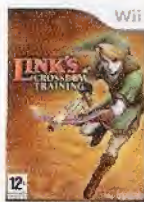
Wii **Hannah Montana Spotlight World Tour**
Hannah Montana olarak dünyayı dolaşıp konserler verdiğimiz oyun müzik ritm türünde.

Arşivlik
Değeri:



Wii **Let's Tap**
Wii Remote'u bir kutunun üzerine koyup kutuda darbuka çalarak oynadığımız çığır bir ritim oyunu.

Arşivlik
Değeri:



Wii **Link's Crossbow Training**
Wii Zapper ile birlikte gelen bu oyunu hafife almayan. Müthiş bir aksiyon oyunu sizi bekliyor.

Arşivlik
Değeri:



Wii **London Taxi: Rush Hour**
Londra sokaklarında taksicilik yaptığınız bu çığırın oyun oldukça eğlenceli.

Arşivlik
Değeri:



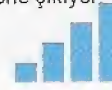
Wii **MadWorld**
Sadece siyah, beyaz ve kırmızı renklerin olduğu, 18 yaşından küçüklere kesinlikle uygun olmayan kanlı bir aksiyon oyunu.

Arşivlik
Değeri:



Wii **Mario Kart Wii**
Direksiyon ile birlikte gelen müthiş yarış oyunu Mario Kart Wi-Fi özellikleriyle de öne çıkıyor.

Arşivlik
Değeri:



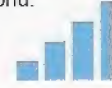
Wii **Mario Party 8**
Aileler ve partiler için müthiş bir oyun. Dört kişiye kadar saatlerce süren eğlence...

Arşivlik
Değeri:



Wii **New Play Control! Mario Power Tennis**
Mario Power Tennis oyununun Wii'nin yeni kontrollerine uyarlanmış versiyonu.

Arşivlik
Değeri:



Wii **Mario & Sonic Winter Olympic Games**
Tüm Mario ve Sonic karakterleri ile kış sporları yaptığımız eğlenceli bir oyun.

Arşivlik
Değeri:



Wii **Wii Music**
60 farklı enstrümanı Wii Remote ve Nunchuk aracılığı ile çalabildiğiniz harika bir müzik oyunu.

Arşivlik
Değeri:



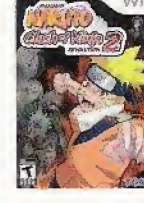
Wii **Myth Makers SuperKart GP**
Çocuklar için hızlı ve kolay bir yarış oyunu.

Arşivlik
Değeri:



Wii **Chronicles of Narnia: Prince Caspian**
Aynı isimli filmi oyunu. Aksiyon ağırlıklı.

Arşivlik
Değeri:



Wii **Naruto Clash of Ninja Revolution**
Pek çok Naruto karakterini oynayabildiğimiz bir dövüş oyunu.

Arşivlik
Değeri:



Wii **Pangya Golf With Style**
Anime karakterleri ile zevkli bir golf oyununa var mısınız?

Arşivlik
Değeri:



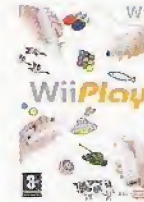
Wii **New Play Control! Pikmin**
Lemmings benzeri müthiş bulmaca aksiyon oyunu Pikmin'in Wii'ye uyarlanmış hali.

Arşivlik
Değeri:



Wii **New Play Control! Pikmin 2**
Lemmings benzeri müthiş bulmaca aksiyon oyunu Pikmin'in Wii'ye uyarlanmış hali.

Arşivlik
Değeri:



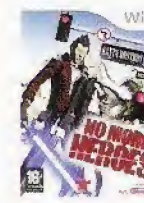
Wii **Wii Play**
Bu oyunun sadece bedava Wii Remote için sattığını düşünebilirsiniz. Oysaki Wii Play'de çok sağlam 9 mini oyun bulunuyor.

Arşivlik
Değeri:



Wii **Pokemon Battle Revolution**
Pokemonlarımızı 3 boyutlu ve Wi-Fi üzerinden dövüştürebildiğimiz, DS ile uyumlu müthiş Pokemon savaş oyunu.

Arşivlik
Değeri:



Wii **No More Heroes**
Çığır ve kanlı bir aksiyon oyunu olan NMH'nin yakın zamanda ikincisi de raflarda olacak.

Arşivlik
Değeri:



Wii **Pro Evolution Soccer 2009**
Wii'de farklı kontrollere sahip serinin 2000 halkası.

Arşivlik
Değeri:





Punch Out!

Eğlenceli karakterleri ve zevkli oynanışı ile müthiş bir boks oyunu.

Arşivlik
Değeri:



PES 2010

Başarılı futbol serisi PES'in 2010 versiyonu en beklenen oyunlar arasında.

Arşivlik
Değeri:



The Princess and the Frog

Disney'in bu yeni filminin oyunu en az film kadar eğlenceli ve zevkli.

Arşivlik
Değeri:



Drawn to Life Next Chapter

Wii'nin kumandası ile hem çizim hem de platform oyunu yeteneklerinizi kullanmaya hazır olun.

Arşivlik
Değeri:



Sonic Unleashed

Sonic'in geceleri vahşi bir yaratığa dönüşerek dövülebildiği farklı bir Sonic macerası.

Arşivlik
Değeri:



Spectrobes Origins

Disney'in Pokemon'u andıran serisi Spectrobes'un Wii yansıması.

Arşivlik
Değeri:



Marvel Super Hero Squad

Marvel karakterlerinin şirin ve küçük halleri bu dövüş aksiyon oyununda bizi bekliyor.

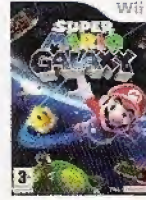
Arşivlik
Değeri:



Wii Sports Resort

Her Wii severin mutlaka edinmesi gereken Wii Sports'un devamı niteliğindeki bu oyun Wii Motion Plus ile birlikte geliyor.

Arşivlik
Değeri:



Super Mario Galaxy

Tartışmasız video oyun tarihin en iyi platform oyunu.

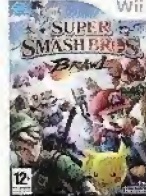
Arşivlik
Değeri:



Super Paper Mario

Mario'nun bu ilginç 2 boyutlu macerası platform ve bulmaca öğeleri taşıyor.

Arşivlik
Değeri:



Super Smash Bros Brawl

Nintendo'nun ve oyun dünyasının ürettiği en iyi dövüş oyunlarından biri.

Arşivlik
Değeri:



Super Swing Golf Wii

Anime karakterleri ile oynanan bu golf oyunu Wi-Fi özellikleri ile de dikkat çekiyor.

Arşivlik
Değeri:



Tenchu 4

Gizlilik üzerine kurulmuş zevkli bir Ninja oyunu.

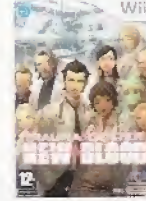
Arşivlik
Değeri:



The Conduit

Wii'deki en son FPS'lerden. Grafikleri ile diğerlerinin önüne geçiyor.

Arşivlik
Değeri:



Trauma Center New Blood

Doktorculuk simülasyonlarının ulaştığı son nokta. Elinizi titretmeden Wii Remote kullanılabilecek misiniz?

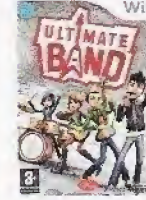
Arşivlik
Değeri:



Toy Story Mania

Toy Story oyunlarının en yenisi olan Toy Story Mania pek çok ailecek oynanabilecek mini oyun içeriyor.

Arşivlik
Değeri:



Ultimate Band

Disney'in bu müzik oyununda bir grubu yönetiyorsunuz. Şarkılar popüler şarkılar arasından seçilmiş.

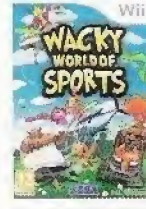
Arşivlik
Değeri:



Virtua Tennis 2009

Çok profesyonel bir tenis simülasyonu olan Virtual Tennis 2009 ülkemizde Wii Motion Plus ile paket olarak da satılıyor.

Arşivlik
Değeri:



Wacky World of Sports

Çılgın sporların bir arada olduğu ilginç bir toplama.

Arşivlik
Değeri:



Wall-E

Sevilen filmin oyunu Wall-E hala ilgi görmeye devam ediyor.

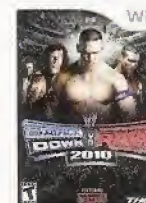
Arşivlik
Değeri:



Wing Island

Wii Remote'u elinizde uçak gibi tutup oynadığınız zevkli bir aile oyunu.

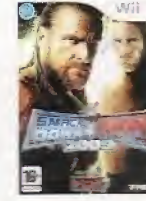
Arşivlik
Değeri:



WWE Smackdown vs Raw 2010

Tüm Smackdown ve Raw güreşçilerini bulabileceğiniz 2010 sürümü.

Arşivlik
Değeri:



WWE Smackdown vs Raw 2009

Amerikan Güreşinin Wii kumandası ile bulunduğu nokta.

Arşivlik
Değeri:



Zack & Wiki: Barbados Treasure

Çılgın bir bulmaca oyunu! Ama uyaralım şirin görünümüne rağmen kesinlikle kolay değil...

Arşivlik
Değeri:





Kadir Çakır

kadir@nintendocu.com

Nintendo'nun sıradaki konsolları neler getirebilir?

2010 yılıyla birlikte Nintendo DS'in altı, Nintendo Wii'nin dördüncü yılına girmiş olacağız. İki konsol da ulaştığı kitle ve oyun hazneleri konusunda doyum noktasına doğru ilerliyor. Bu neslin daha ne kadar süreceği ise ayrı bir tartışma konusu. Bazı analistler şu anki ev konsollarının 2014 yılına kadar gideceğini düşünüyor. Bu uzun bir dönem. Ancak bu uzun dönem içerisinde Wii'nin kendini yenileme ihtimali de göz önünde bulunduruluyor. DS'in olası devam konsolu ise üç yıldır farklı söylentiler halinde konuşuluyor. Bu yazıda tüm güçlü ihtimalleri değerlendirmek ve tahmini size bırakmak istiyorum. Wii ile başlayalım. 2009 yılında Wii için yapılan en büyük söylenti, HD desteğinin gelebileceği yönündeydi. Ancak Nintendo yetkilileri bunu bir yıl boyunca doğrulanmadı ve gelmeyeceği yönünde demeçler verdi. Görüntüden daha çok oynanabilirliğe önem verdiğini Vitality Sensor duyurusu ile bir kez daha anladık. 2009 yılı boyunca hiçbir ayrıntısı açıklanmayan bu cihaz 2010 yılına aktarılacak Wii'nin ömrü uzatıldı. Bunun dışında 2010 yılı planına eklenen, Nintendo'nun kendi geliştirdiği önemli Wii oyunları bulunuyor ve bunlar da Wii'nin ömrünü uzatacak. HD Wii söylentisi süredursun, aslında Nintendo yeni Wii'nin yakın bir dönemde çıkmayacağını çoktan belli etmişti. Bazı oyun yapımcıları şu anki Wii'ye sadece HD desteğinin gelmesinin pek etkili olmayacağını düşünüyor. Gerçekten de bu nesilde pek çok yeniliğe imza atan Nintendo'dan, bir sonraki konsol için beklentiler bir hayli artmış durumda. Artık hepimiz eminiz ki, bir sonraki konsolun yeniliği sadece HD olmayacak, HD'nin yanında sunulan yenilikleri görmek için şimdiden sabırsızlanıyoruz. Ancak daha vakit var, Wii'ye harika oyunlar çıkmaya devam edecek. Zaten

yeni konsol çıkacaksa bile basına gösterildikten yaklaşık bir yıl sonra hakkı vererek oynanır hale gelir. Wii'nin gösterim sürecini (Revolution'ı) hatırlayın.

Gelelim başarıya doymak bilmeyen Nintendo DS konsoluna. Dokunmatik ekranı, mikrofonu, ikinci ekranı, tasarımı ve her konsolu kıskandıran geniş oyun kütüphanesiyle tüm dünyanın saygı duyduğu çift ekran mucizesinin devamı hakkında yapılan söylentiler çoğunlukla ekran ve grafik kalitesi üzerineydi. 2008 yılında, saygın internet sitelerinde geniş ekranlı yeni DS söylentileri dolaşırken Nintendo herkesi şaşırtarak kameralı ve SD kart destekli, medya ağırlıklı olan DSi modelini gösterdi. Bu sayede DS serisinin ömrü de bir hayli uzatılmış oldu ve milyonlarca kişi DS'le tanışmaya devam etti. Aslında DSi modeli, Nintendo'nun bir sonraki el konsolunun nasıl olabileceği hakkında fikirler veriyor. Şu an DSi'da bulunan düşük medya özelliklerinin son noktaya çıkarıldığı bir Nintendo el konsoluna sanırım kimse hayır diyemez. Herkesin aklında "peki ne zaman?" sorusu vardır. Büyük bir ihtimalle DSi XL (ekstra geniş) modeli, DS serisinin son halkası olacak ve konsolun ömrünü 2010'un sonuna kadar uzatacak. Nintendo, senenin sonlarına doğru Japonya'da büyük bir sürpriz yapabilir. Şu an köklü internet sitelerinde dolaşan en sağlam dedikodu, Nintendo'nun nVidia Tegra V2 mobil görüntü teknolojisinin sahipleriyle anlaştığı yönünde. Bu doğruysa bir sonraki el konsolunda Wii'den daha üstün grafikler görebiliriz. Olası yeni konsolların neler getireceği ve ne zaman geleceği konusundaki önemli bilgiler bunlardı. Gerisini sizin tahmin ve hayal gücünüze bırakıyorum. Bir sonraki sayı görüşmek üzere!

Nintendocu.com Siteden Seçmeler

DS Oyunu Love Plus'taki Sevgiliyle Evlendi!

Sadece Japonya'da çıkan sevgili yapma oyunu Love Plus hakkında defalarca ilginç haber girmiştik. Bu oyunun ulaştığı son nokta gerçek bir evlilik oldu! Tüm dünya basınını şaşırtan habere göre Japon bir genç, oyunda tavladığı sevgiliyle görkemli bir düğün eşliğinde evlendi. Üstelik damadın gelini (DS'i) öptüğü bu düğün internetten canlı yayımlandı. Daha önce sevgilisini (yani DS'i) alıp yemek yemeye götürmeleri görmüştük ancak bu düğün olayı gerçekten işin son noktası oldu. Yani umarız son noktası olmuştur.



Türk medyasında da bol bol yer bulan bu ilginç haber oyun çılgınlığının ulaştığı en son nokta olarak karşımıza çıktı. Umarız bu uç örnek oyunlara karşı zaten önyargılı olan kitleleri iyice zıvanadan çıkartmaz.



Oğuzhan Maraba
oguzhan@nintendocu.com

2010'dan beklentilerim (Kulak ver Nintendo!)

Gereğinden fazla durgun olan, bu durgunluğu ancak sonlarına doğru atabilen 2009 yılını da en sonunda geride bıraktık. Yılbaşı akşamında Wii sahiplerinin evinde partiler olmuştur umarım. Wii ya da DS fark etmez, sene içinde oyuncular istediği çeşitliliği her zaman bulamamış olabilirler, ancak geçtiğimiz sonbahar gerçekten de "herkes için bir şeyler" bulunuyordu, büyük çoğunluğuna da dergilerimizde yer verip sizleri aydınlatmaya çalıştık. Sonbahardaki bu hareketlilik başlangıcının 2010 yılına da yansımaları diliyorum. Aslında gelişmeler de buna işaret. E3 2009'da duyduğumuz oyunlar için çıkış tarihleri 2010 olarak düşünülüyor. SMG2, Other M ve Zelda ise Nintendocuların favorileri arasında, ancak ben Zelda'nın 2011 başında çıkabileceğini sanıyorum. İyi ki bunları beklerken vakit geçirebileceğimiz kaliteli oyunlar da 2010 başından itibaren gelmeye başlayacak. Biliyorum, her şey planlanıp programlandı ama, ben yine de 2010 için dileklerimi saymaya başlayayım.

Öncelikle, yeni Zelda ile ilgili E3 2010'u beklememize gerek kalmadan birkaç ekran görüntüsü görmek isterdim. Yapımcıların "şunu yapıyoruz, şöyle çalışıyoruz" şeklinde her zaman aynı şeyleri tekrar etmesinden bıkmayan var mı aranızda? Bir an önce ovalardan, dağlardan, göllerden manzaralar görsek fena olmaz mıydı? Yapımcıların bir bildikleri vardır diyip beklemeye devam edelim bakalım, biliyorum sonunda mükemmel bir şey çıkacak ortaya, ama merak etmeden duramıyor insan.

Nintendo'ya artık yeni bir el konsolu lazım. DS satış rekorları kırdı, türlü bomba oyunlar DS'e

yağdı. Her güzel şeyin bir sonu olmalı. Nintendo belki de kendi son bombalarını teker teker düşürmekle bu değişime hazırlanıyor. Mario&Luigi: BIS, Zelda: ST ve Japonya'da çoktan çıkmış, batıya 2010 baharında uğrayacak Pokémon HG/SS oyunlarından sonra Nintendo'dan çıkacak yeni oyunlar için biraz beklememiz gerekiyor. Diğer oyun firmaları deseniz zaten yapacaklarını yaptılar. Peynir ekmek gibi satsa da miladını yavaşça dolduran DS'in yerini yepyeni bir el konsolu almalı.

MotionPlus destekli daha çok ve daha ilginç oyunlar çıkarılmalı. Spor oyunları da bir yere kadar. Spor "oyunu" diye bir şeyin varlığına inanmayan biri olarak, bir an önce aksiyon dolu oyunlarda da MotionPlus desteğini görmemiz gerektiğini düşünüyorum, haksız da sayılmam sanırım.

Bunu konuşmak için biraz erken fakat konu istek listesi olduğu için dile getireceğim, beşinci Pokémon jenerasyonundan haberler gelmeye başlasa iyi olurdu. 2010 yaz aylarında Japon izleyicisi ile buluşacak olan 13. filmde beşinci jenerasyondan bir Pokémon mutlaka görmek isterdim.

Şu soğuk kış günlerinde günün stresini atmak için yağmurlu/karlı bir akşamda bir fincan kahve, bir adet kitap ve sizi başından kaldıramayacak bir oyunu içinde barındıran, ki bunlardan bolca var, bir adet Nintendo DS gibisi gerçekten yok. Hepinize iyi oyunlar diliyor, önceki aylardan oynamadığınız, veya bu sayıda görüp hala almadığınız Nintendo'nun kendi oyunları varsa, mutlaka göz atmanızı öneriyorum. Sonraki sayıda görüşmek üzere!



Mario Oynarken Ağlayan Kız

Nintendo dünyasından Türkiye basınına çıkan güçlü malzemelerden biri de Mario oynarken ağlayan kız oldu. Sevimli mi sevimli, Zehra adında küçük bir kızın Super Mario Bros oynarken yaşadığı zor anlar, gözlerinden süzülen yaşlar, "yapmışım, yapmışım, yapacağam!" gibi dillere takılan sözleri internet basını dışında televizyonlardaki ana haber bül-

tenlerine bile konu oldu. Şimdi burada Zehra'ya Wii ile birlikte New Super Mario Bros Wii almayı ve oyundaki Super Guide özelliği sayesinde takıldığı bölümü hiç ağlamadan geçebileceğini hatırlatıyor, tavsiye ediyoruz!

İzlemek isteyenleri aşağıdaki adrese davet ediyoruz:
<http://alkislarlayasiyorum.com/icerik/18290/zehra-cocukla-yapmaya-ramak-kala->

Zelda Hayranı Evli Çift Bebekleri için Link Kostümü Ördürdü

The Legend of Zelda serisine hayran evli bir çift, yeni doğan bebekleri için harika bir şey düşünmüş. Resimde görebileceğiniz gibi baş karakter Link'in kostümünü ördürmüşler. Ne kadar da şirin duruyor, değil mi? Biberonu için bile yer ayırmışlar. Bebeğin gelecekte sıkı bir Nintendocu olacağı kesin görünüyor!



Nintendocu Sürekli Mii Yarışması!

Wii'deki en zevkli işlerden biri de Mii yaratmak! Mii Contest kanalında dünyanın pek çok yerinden yaratılmış Mii'ler görmemiz mümkün. Şimdi sizin de yaratıcılığınızı konuşturma vaktiniz geldi! Nintendocu dergisi "Sürekli Mii Yarışması" devam ediyor! Katılmak çok basit.

1) Türkiye'den bir ünlüye benzer Mii yaratın. Dikkat edin, sadece Türkiye'den ünlüleri kabul ediyoruz. Dünyaca ünlü insanlara benzer Mii'ler zaten İnternet'te bolca var.

2) Mii'nizin ekranda bir fotoğrafını çekin. Ya da isterseniz İnternet'teki Mii yaratma Flash uygulamalarından birini kullanın. Yeter ki yarattığınız Mii'yi görüntüleyin.

3) Bu görüntüyü bizi dergi@nintendocu.com adresinden gönderin. İsminizi ve adresinizi de göndermeyi unutmayın.

Her sayımızda gönderdiğiniz Mii'lerden oluşan bir seçkiyi bu sayfalarda yayınlıyoruz. Ayrıca seçilen Mii'lerin sahiplerini de oyunlardan, şapkılardan, tshirtlerden, anahtarlıklara kadar pek çok sürpriz ödül bekliyor olacak.

Yaratıcılığınızı konuşturmanın vakti geldi geçiyor! Haydi Wii başına...

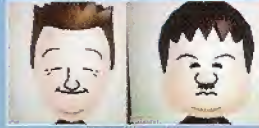


İşte size dünyadan örnekler. Ancak unutmayın biz Türkiye'den ünlüler istiyoruz!

Pierce Brosnan



Hulk Hogan



Laurel ve Hardy



Elvis Presley



Chuck Norris



Kazanan Mii'ler



Recep İvedik
Ege Küçükoğlu
Tarabya / İstanbul



Kadir İnanır
İlker Hakan Gökşüğü
Eryaman / Ankara



Sezen Aksu
Oykü Zeybek
Dokuz Eylül / İzmir



Bu sayıda bize Mii gönderen 3 yarışmacımız bizden Animal Crossing mouse pad, sticker sheet, çanta, şapka, Wii Fit bere, atkı, bardak, anahtarlık, PES 2010 anahtarlık ve The Legend of Zelda: Spirit Tracks figürleri ve anahtarlığı olan bir hediye çantası kazandı. Hediyeleri en kısa sürede adreslerinde olacaktır. Kendilerini tebrik ediyoruz!



KENDİME SÖZ VERDİM, YENİ YILDA NINTENDO'YU ALIYORUM, STRESİ ATIYORUM!

Yeni yılda hayallerinizi
gerçekleştirmek için
Teknosa'ya gelin!





Yeni

HAYDİ HEP BERABER!



Wii

New **SUPER MARIO BROS. Wii**

3
www.nintendo.com



Herkesin oynayabileceği yepyeni bir Mario macerası - hem de hep beraber!

Yeni

Mario Macerası

Yepyeni bir maceraya çıkın!



Yeni

Çok-oyunculu Modlar

Eğlenceyi arkadaşlarınızla paylaşın!



Yeni

dünyalar

Yeni

güçler

Yeni

kontroller

